

SUPER STREET FIGHTER II

The New Challengers

スーパーストリートファイターII ザ ニューチャレンジャーズ

攻略ガイドブック④



SUPER STREET FIGHTER II The New Challengers

スーパーストリートファイターII
ザ　ニューチャレンジャーズ

攻略ガイドブック④

常に笑いをたやさず、新たなビートを
求めるディージェイ。飛行機事故のため、
ブラジルのジャングルで育った野性児
ブランカ。幼い子供たちのため、ヨガの
秘術で闘うダルシム。ケンカ仕込みの
ボクサーで、四天王の強者バイソン。
独特の戦法で闘う4人の格闘家たち。
その闘いをすべて収めた攻略付録第4弾。

特殊な用語の説明

・**くらい投げ**　比較的高い打点で技をくらった場合に、相手の着地時をすばやく投げてしまう戦法。

・**めくり**　正面からのジャンプ攻撃などを、相手の背後めがけてえぐるようにヒットさせること。

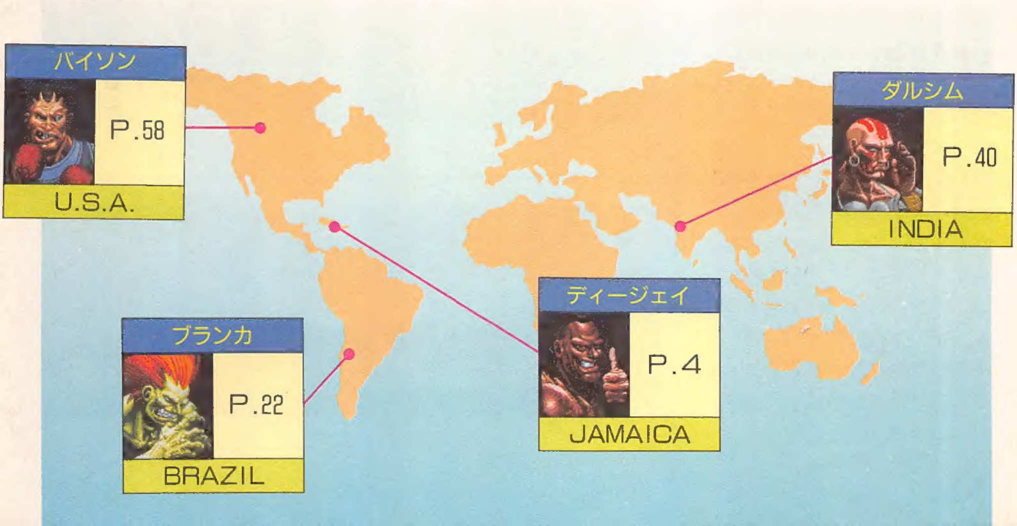
・**登り蹴り**　前方斜めジャンプの上昇中にキックを出し、下から突きあげるように攻撃する戦法。

・**キャンセル技**　通常技のモーションの一部を、続けて必殺技を出すことで消去し、連続技にすること。これのおかげでできるコンボもある。

・**削る**　相手の防御の上から必殺技を使って体力を減らすこと。春麗の百裂キックなどがよく使われる。



CONTENTS もくじ





DEE JAY ディージェイ

スキの少ない飛び道具のエアスラッシャーと、多彩な対空技のコンビネーションで相手を迎え撃つキャラ。マシンガンアッパーを使った連続技も強力だ。

ディージェイの基本戦法—豊富な対空技で相手を撃墜—

飛び道具のエアスラッシャーで相手の飛び込みを誘い、豊富な対空技で撃墜する。接近戦では、足元が無敵になる弱のダブルローリングソバットなどを使って、相手をかく乱しよう。

飛び込みに使う技

- ニーショット
- ジャンプ中キック
- ジャンプ強キック
- ジャンプ中パンチ

対空に使う技

- 立ち中キック
- しゃがみ強パンチ
- しゃがみ強キック
- マシンガンアッパー

エアスラッシャーで飛ばせる

こちらのエアスラッシャーを遠い間合いから相手が飛び越えてきた場合は、スライディングで間合いを詰めてマシンガンアッパーで撃墜する。比較的間合いが近い場合は、立ち中キックや立ち中パンチで撃墜しよう。

エアスラッシャーは、出るまでのスキは小さいが出てからのスキが大きいので、できるだけ間合いを離して使うようにしよう。



相手がエアスラッシャーを飛び込えてきたら、マシンガンアッパーをためつつスライディング。着地点で待ち構えて撃墜

しゃがみ攻撃をかわす

弱のダブルローリングソバットは、足元が無敵になる瞬間がある。これを利用すれば相手のしゃがみ強キックなどをかわしつつ攻撃を加えることができる。サガットのグランドタイガーショットもかわせる。



無敵時間を利用して、相手のしゃがみ強キックをかわしつつ攻撃する

めくりを返す

相手がこちらの起き上がりをめくりで攻撃してきた場合は、マシンガンアッパーを使って返す。マシンガンアッパーは、上半身が無敵になるので、ほとんどの飛び込み技を返せるのだ。引きつけずに早めに出そう。



マシンガンアッパーの出始めをヒットさせるような感じで出す

ディージェイの連続技—めくり中キックから狙う—

ディージェイのジャンプ中キックは、非常にめくりやすい技。相手の起き上がりには、これで飛び込み、連続技をいれよう。

簡単な連続技

- ジャンプ強キック→立ち弱パンチ(キャンセル)→ダブルローリングソバット
- ジャンプ強キック→立ち中パンチ(キャンセル)→ダブルローリングソバット

めくり5段

相手の起き上がりを攻めるときに有効な連続技だ。まず、ジャンプ中キックをめくりでヒットさせ、着地したらしゃがみ弱パンチを2発当てる。そして、立ち中パンチにすばやくつなぎ、キャンセル技で強のエアスラッシャーを出す。ポイントは最初のジャンプ中キックの打点を低くすることと、立ち中パンチからのキャンセルをすばやく行うこと。キャンセルが遅れてしまうと、最後のエアスラッシャーが防御されてしまう。



⇧ジャンプで飛び込むと同時にエアスラッシャーをため始めよう。エアスラッシャーは強で出さないと防御されてしまう

通常技3段

通常技だけを使った連続技。まずジャンプ強キックを低い打点で当てて、着地と同時に立ち強パンチだ。立ち強パンチは2回ヒットするので、合計で3段となる。ザンギエフなどの大きなキャラにしかはいらない。



⇧立ち強パンチのタイミングが難しい。ザンギエフやサガットに有効な連続技

マシンガンアッパー6段

まず、めくりでジャンプ中キックをヒットさせ、着地と同時にしゃがみ弱パンチを出す。そして、キャンセル技でマシンガンアッパーだ。マシンガンアッパーはジャンプと同時にため始めよう。また、マシンガンアッパーは4発目がヒットしないと相手が倒れないため、反撃を受ける場合がある。できるだけ、最初のジャンプ中キックの打点を低くして、しゃがみ弱パンチからのキャンセルをすばやく行うようにしよう。



⇧飛び込んだらすぐにため始めないと、最後のマシンガンアッパーが出せない。全キャラに対して有効な連続技



VS T.HAWK

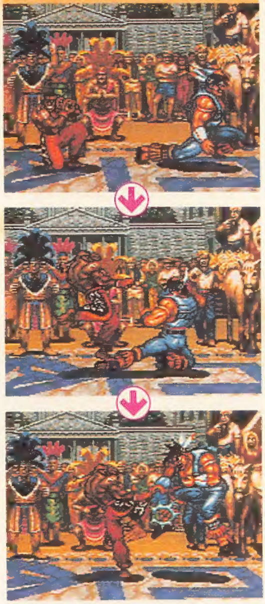
ディージェイ 対 T.ホーク

間合いを離してエアスラッシャーで攻めるのが基本。飛び込んできたら、立ち中キックなどで撃墜しよう。相手が近い間合いでしゃがみ強キックを空振りしたら、すばやく弱のダブルローリングソバットで攻撃を加えよう。また、近い間合いでトマホークバスターを出された場合は、垂直ジャンプ弱キックで返すことができる。



○コンドルダイブは、しゃがみ強パンチで返せる。早めに出そう

しゃがみ強キックに攻撃



○弱のダブルローリングソバットの足元が無敵になる瞬間を利用して攻撃だ

トマホークバスターを返す



○相手がトマホークバスターを出したら、すばやく垂直ジャンプ弱キック

対COM戦

間合いを離してエアスラッシャーを撃つ

近い間合いでエアスラッシャーを撃つと、かならずトマホークバスターで反撃される。できるだけ間合いを離してエアスラッシャーを撃ち、飛び込んできたら立ち中キックか立ち中パンチで撃墜しよう。また遠い間合いからコンドルダイブを出してきた場合は、立ち中キックで返す。



○ものすごい反応で、トマホークバスターを出して反撃してくる

飛び込んできたら立ち中キック

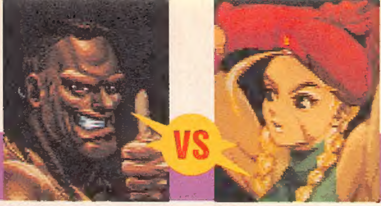


○比較的遠い間合いから飛び込んできた場合は、立ち中キックを使う

コンドルダイブを返す



○コンドルダイブには立ち中キック。引きつけずに早めに出すようにする



VS CAMMY

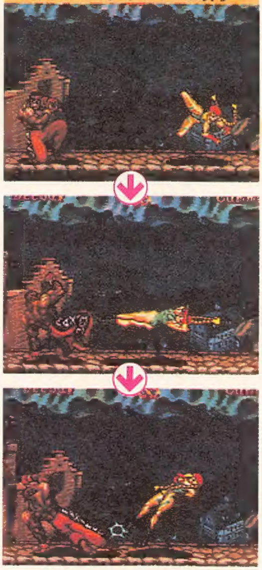
ディージェイ 対 キャミィ

接近戦は避けて間合いを離し、エアスラッシャーを撃つ。そして、相手が飛び込んできたら立ち中パンチかしゃがみ強キックで撃墜する。相手のスパイラルアローは、早めにしゃがみ中キックを出すことで返せる。また、相手がしゃがみ強キックを出したら、すばやく弱のダブルローリングソバットで攻撃しよう。



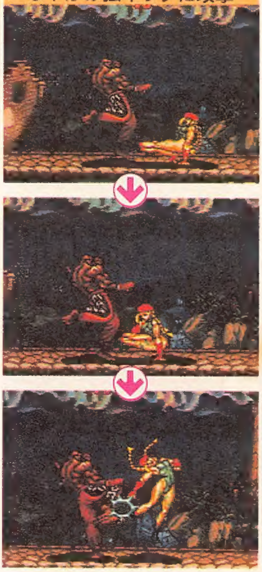
飛び込んできたら立ち中パンチで撃墜する。早めに出すのがポイント

しゃがみ中キックで攻撃



スパイラルアローやアクセルスピンナックルは、しゃがみ中キックで返す

しゃがみ強キックに攻撃



すばやく反応して弱のダブルローリングソバット。足元の無敵状態を利用

対COM戦　エアスラッシャーで飛ばせる

なかなか、相手からは攻めて来ないので、エアスラッシャーで飛び込みを誘って、立ち中キックやしゃがみ中キックで撃墜する。また、相手の起き上がりに対して、めくり気味にジャンプ中キックで飛び込むと、相手はキャノンスパイクを空振りする。この落下中のスキを狙って、ダブルローリングソバットを出そう。



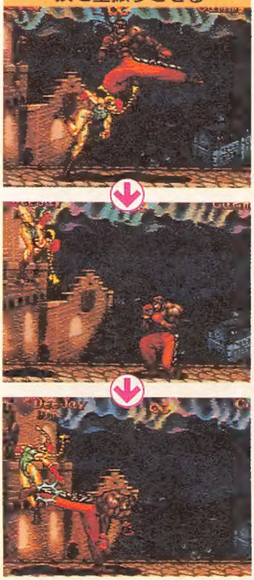
エアスラッシャーを撃って、相手の飛び込みを誘おう

飛び込みに立ち中キック



相手が飛び込んできたら早めに立ち中キック。タイミングが遅いと相打ち

技を空振りさせる



めくりで飛び込むとキャノンスパイクを出してくる。空振りのスキに攻撃だ



VS FEI-LONG

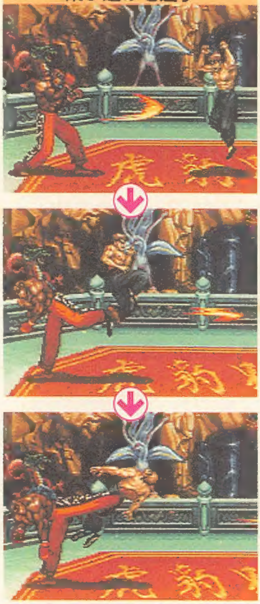
ディージェイ 対 フェイロン

烈火拳が怖いので、接近戦に持ち込まれないように、エアスラッシャーで間合いを離して闘う。相手の飛び込みは立ち中キックで撃墜しよう。また、相手の起き上がりには、めくりジャンプ中キックからの連続技を狙っていこう。相手のしゃがみ強パンチやしゃがみ強キックは、少し離れた間合いからしゃがみ中キックを出せば返せる。



⬆相手のしゃがみ強キックは、しゃがみ中キックで返せる

飛び込みを返す



⬅相手がエアスラッシャーを飛び越えてきたら、早めの立ち中キックで撃墜

めくりで攻める

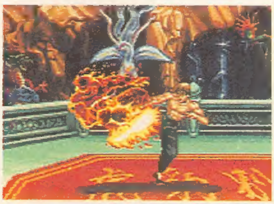


⬅相手の起き上がりは、めくりジャンプ中キック。連続技にもっていこう

対COM戦

飛び込んでくるのを待って撃墜する

こちらの飛び込みは、熾炎脚やジャンプ強パンチでことごとく返されてしまう。しゃがみ中パンチで飛び込みを誘って、しゃがみ強パンチで撃墜するパターンに持っていこう。また、相手が遠い間合いからエアスラッシャーを飛び越えてきた場合は、立ち中パンチで対処する。



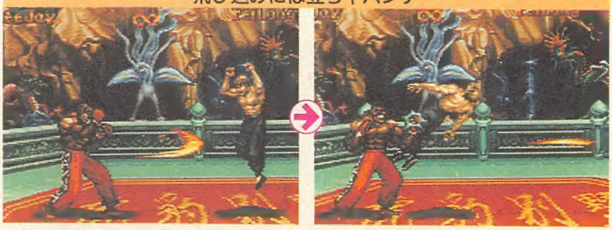
⬆こちらの飛び込みは、熾炎脚やジャンプ強パンチで返されてしまう

飛び込みを誘う



⬆しゃがみ中パンチに反応して飛び込んできたら、しゃがみ強パンチで撃墜

飛び込みには立ち中パンチ



⬆遠い間合いからの飛び込みに対しては、立ち中パンチで対処しよう



VS DEE JAY

ディージェイ 対 ディージェイ

攻撃が単調にならないように、意表を突く闘い方が必要だ。相手のしゃがみ強キックはしゃがみ弱パンチで返し、こちらの起き上がりをめくりで攻めてきた場合は、起き上がると同時にマシンガンアッパーを出して対処する。相手がエアスラッシャーを連発するようなら、ジャンプ強キックの飛び込みから、連続技を狙っていこう。

スライディングを返す

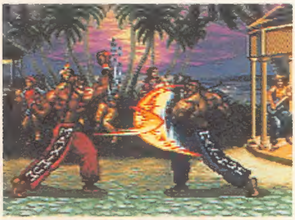


↑しゃがみ強キックはしゃがみ弱パンチで返す

めくりを返す



↑めくりを狙ってきたら、マシンガンアッパーだ



↑エアスラッシャーの撃ち合いになる。先読みで飛び込んで、連続技を狙え！

飛び込んで連続技を狙う



↑飛び込みが成功したら、ジャンプ強キックからの連続技を狙っていこう

対COM戦

エアスラッシャーの撃ち合いはさける

飛び道具の撃ち合いは不利なので、相手が飛び込んでくるのを待って撃墜するパターンに持っていこう。相手が近い間合いから飛び込んできた場合は、早めにしゃがみ強パンチを出して対処。少し遠い間合いからエアスラッシャーを飛び越えてきたような場合は、しゃがみ強キックだ。



↑相手のしゃがみ強キックは、立ち弱キックで返すことができる

しゃがみ強パンチで撃墜



↑近い間合いからの飛び込みには、早めのしゃがみ強パンチで対処する

着地時にしゃがみ強キック



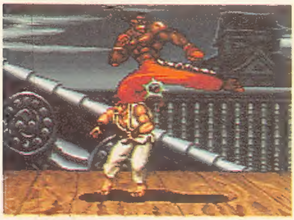
↑遠い間合いからの飛び込みに対しては、着地時を狙ってしゃがみ強キック



VS RYU

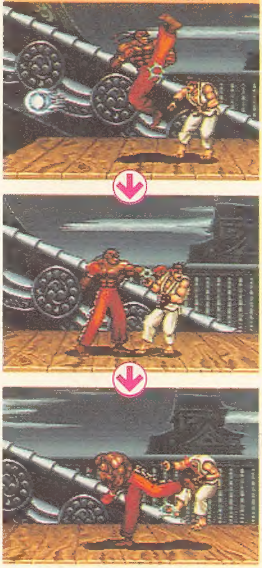
ディージェイ 対 リュウ

むやみに飛び込んでも昇龍拳の標的になるだけなので、波動拳のスキに飛び込んで連続技を狙う。また、相手の起き上がりに対しては、早めに立ち中キックを出しておき、これがヒットしたら続けて立ち中キックを当てるコンビネーションが有効だ。このコンビネーションが成功すれば3段攻撃となる。



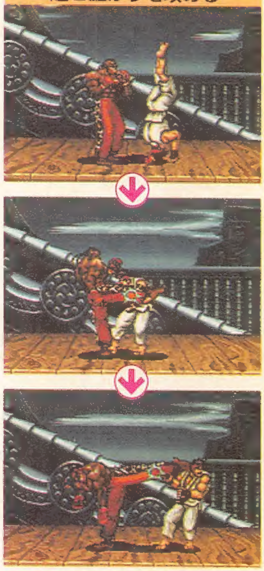
相手の起き上がりはめくりジャンプ中キックで攻める。連続技を狙え！

飛び込んで連続技



波動拳をうまく飛び越えたら、ジャンプ強キックからの連続技をいれよう

起き上がりを攻める



最初の立ち中キックを早めに出すのがポイント。中キックだけの3段攻撃

対COM戦

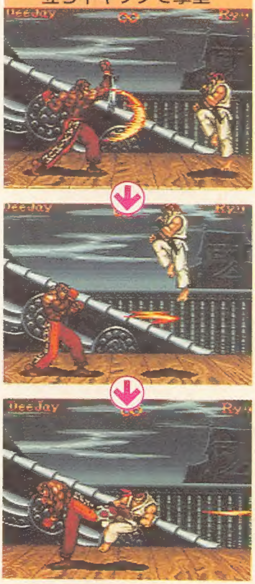
波動拳を連発してきたら飛び込む

ヘタに攻めずに、守りに徹して闘う。相手が波動拳を連発してきたときにだけ飛び込むようにしよう。相手がこちらのエアスラッシャーに反応して飛び込んできたら、足の先を当てるように立ち中キックだ。また、相手の波動拳を早めに飛び越えることができた場合は、着地と同時に投げを狙っていこう。



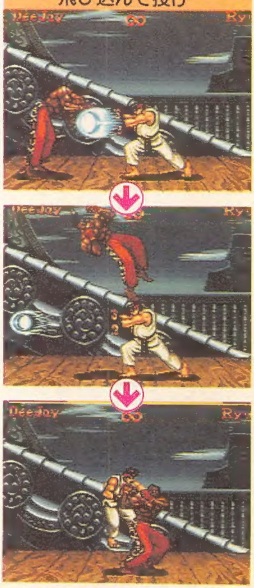
波動拳を飛び越えて、ジャンプ強キックからの連続技を狙うのが基本

立ち中キックで撃墜



セオリーどおりにエアスラッシャーで飛ばせて、立ち中キックで撃墜

飛び込んで投げ



2回1組の波動拳を予測して飛び込もう。連続技をいれてもOKだ



VS KEN

ディージェイ 対 ケン

リュウより波動拳のスキが大きいので楽に闘える。しかし、昇龍拳の着地時のスキが小さいので、相手が昇龍拳を空振りした場合は、着地する前に攻撃を加えるようする。飛び込みが成功した場合は、ジャンプ強キックからの連続技を狙っていこう。また、相手を転ばせたら起き上がりに、めくりジャンプ中キックでの攻めが有効だ。



○昇龍拳の空振りに対しては、落下中の相手に攻撃を加える

連続技を狙う



○波動拳のスキが大きいので飛び込みはしやすい 連続技をガンガン狙おう

起き上がりにめくる



○めくりジャンプ中キックがヒットしたら、そのまま連続技に持っていこう

ディージェイ

対COM戦

必殺技のスキを狙って攻撃する

必殺技を連発してくる状態になったら、ヘタに攻撃せずに防御を固めよう。特に昇龍拳の着地時への攻撃は非常に危険だ。こちらの頭上をジャンプで往復するようなら、立ち中パンチで撃墜する。また、なにも技を出さずに飛び込んできた場合は、その下をくぐって投げを狙おう。



○竜巻旋風脚は、真下でしゃがみ強キックを出して撃墜しよう

飛び越されたら立ち中パンチ



○ヒョンヒョンと頭上を飛び回る相手は、立ち中パンチで撃墜しよう

くぐって投げる



○近い間合いからの飛び込みは、下をくぐって背後から投げを狙おう



VS E.HONDA

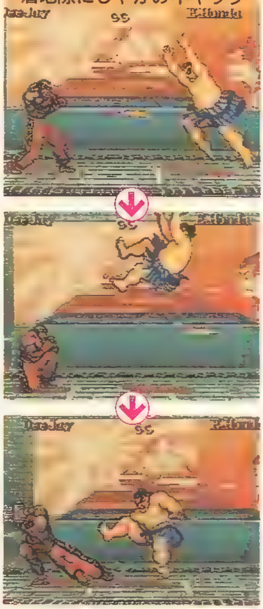
ティージェイ 対 E.本田

接近戦は相手が有利なので、遠い間合いからエアスラッシャーを撃って、相手を飛ばせるパターンに持っていく。相手が飛び込んできたら、着地際を狙ってしゃがみ中キックで攻撃しよう。また、相手を転ばせたら、起き上がりにめくりジャンプ中キックからの連続技を狙おう。ちなみに百裂張り手はしゃがみ弱パンチで返せる。



○相手の百裂張り手は、しゃがみ弱パンチで返すことができる

着地際にしゃがみ中キック



○遠い間合いから飛び込んできた場合に有効なパターン　着地際を狙おう

めくりから連続技



○E.本田はめくりやすいキャラ　起き上がりにはめくりジャンプ中キックだ

対COM戦

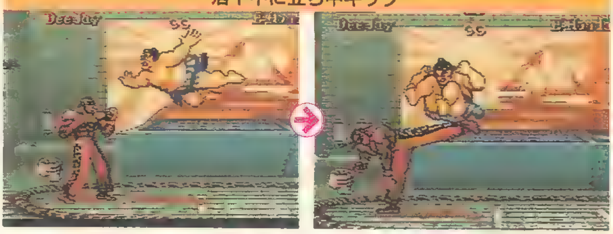
間合いを離して必殺技のスキを狙う

間合いを離してエアスラッシャーを撃ち、相手が飛び込んできたら立ち中パンチか、立ち中キックで撃墜する。相手がスーパー百貫落としを出してきた場合は、落下中に立ち中キックを当ててやろう。また、スーパー頭突きを出してきた場合は、立ち弱キックを使って撃墜しよう。



○近い間合いから飛び込んできた場合は、立ち中パンチで撃墜する

落下中に立ち中キック



○スーパー百貫落としの落下中を狙って、立ち中キックを早めに出す

必殺技を封じる



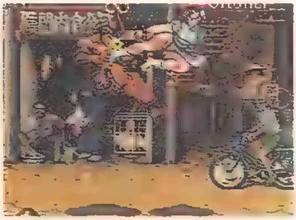
○スーパー百貫落としの出がかりや、スーパー頭突きは立ち弱キックで返す



VS CHUN-LI

ディージェイ 対 春麗

接近戦や飛び込みはこちらが不利。エアスラッシャーを使って相手の飛び込みを誘う。近い間合いから相手が飛び込んできた場合は、立ち中パンチで撃墜し、遠い間合いから飛び込んできた場合は、着地時にしゃがみ中キックを当てる。近い間合いで相手を転ばせることができたら、めくりジャンプ中キックからの連続技を狙おう。



○こちらの飛び込みは、相手のジャンプ弱キックではとんど返される

立ち中パンチで撃墜



○近い間合いからの飛び込みには立ち中パンチ

しゃがみ中キックで撃墜



○遠い間合いからの飛び込みにはしゃがみ中キック

転ばせたらめくりで攻める



○強力な対空技のない春麗に対して、めくりジャンプ中キックは非常に有効

対COM戦

こちらからは攻めずに相手のスキを狙う

頻繁に飛び込んでくるので、立ち中キックやしゃがみ強パンチを使って撃墜しよう。近い間合いから相手が飛び込んできたら、ジャンプをくぐって背後から投げを狙ってもいい。また、相手のスピニングバードキックは、しゃがみ強キックのスライディングを使えば簡単に撃墜できる。



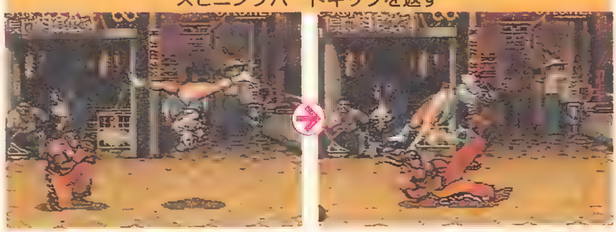
○勝手に飛び込んてくるので、立ち中キックなどで撃墜しよう

ジャンプをくぐって投げる

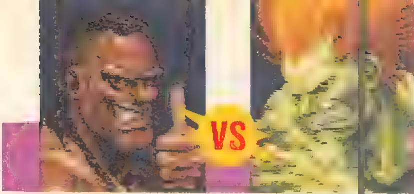


○飛び込んてきたら下をくぐって背後から投けてもＯＫ　ダメージも大きい

スピニングバードキックを返す



○相手かスピニングバードキックを出してきたら、しゃがみ強キックて対処



VS BLANKA

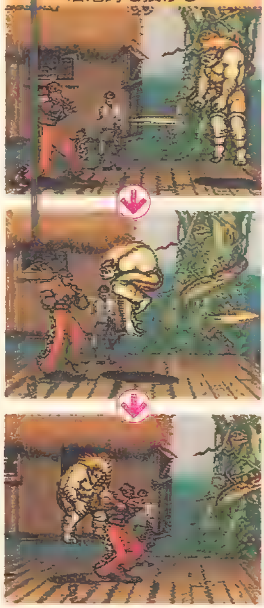
ティージェイ対ブランカ

相手のジャンプスピードが速いので、近い間合いでエアスラッシャーを撃つと簡単に飛び込みからの攻撃を受けてしまう。遠い間合いからエアスラッシャーを撃ち、着地時に接近して投げたり、しゃがみ強キックで攻撃を加えたりしよう。また、ブランカは非常にめくりやすいキャラなので、起き上がり際にめくりから連続技を狙ってみよう。



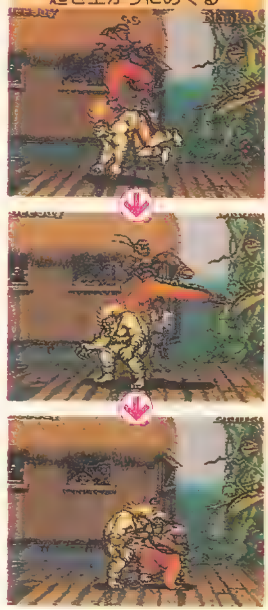
○相手の飛び込みには、着地際を狙ってしゃがみ強キックを早めに出す

着地時を投げる



○相手の攻撃が当たらない間合いを把握することが重要。奇襲として使おう

起き上がりにめくる



○ブランカはめくりやすいキャラ。起き上がりを積極的に狙っていこう

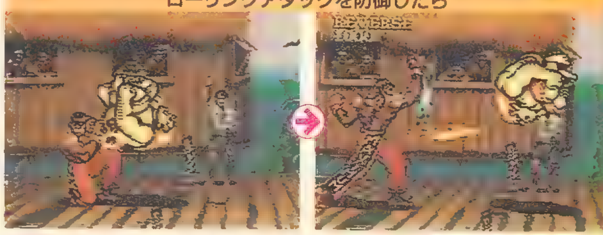
対COM戦　しゃがみ弱パンチで技を返す

しゃがみ弱パンチで相手の地上での技をほとんど返せるので、接近されたらこれを使って攻撃しよう。また、ローリングアタックを防御したら、すばやく強のエアスラッシャーで攻撃を加えよう。相手がバーチカルローリングを空振りしたら、落下中の相手にダブルローリングソバットだ。



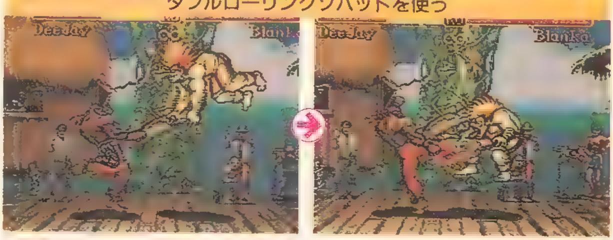
○近い間合いで飛び込んできたら、立ち中パンチで撃墜しよう

ローリングアタックを防御したら



○防御したらすばやくエアスラッシャー。リバーサルで出すのが望ましい

ダブルローリングソバットを使う



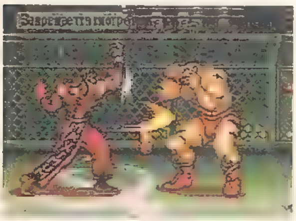
○相手がバーチカルローリングを空振りしたら、ダブルローリングソバット



VS ZANGIEF

ディージェイ 対 ザンギエフ

エアスラッシャーで間合いを離して闘う。飛び込んできたら、立ち中キックで迎撃しよう。こちらの起き上がりを狙って、しゃがみ強キックを出してくる相手に対しては、起き上がると同時に弱のダブルローリングソバットを出して対処。また、相手の起き上がりに対しては、めくりジャンプ中キックからの連続技を狙ってみよう。



接近してきたら、エアスラッシャーを撃って間合いを離そう

しゃがみ強キックを返す



起き上がると同時に弱のダブルローリングソバット

立ち中キックで撃墜



エアスラッシャーを飛び越えてきたら、これだ

めくりから連続技を狙う



ザンギエフにめくりジャンプ中キックがヒットしたら連続技に持っていく

対COM戦

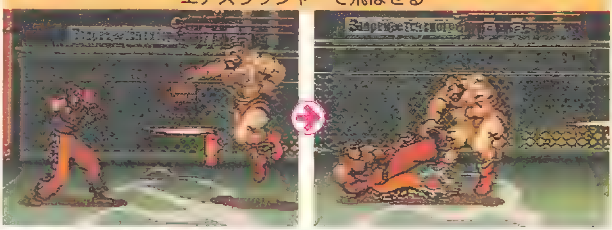
できるだけ間合いを離して闘おう

スクリューパイルドライバーが怖いので、できるだけ間合いを離して闘う。相手がエアスラッシャーを飛び越えてきたら、しゃがみ強キックで撃墜する。また、画面端でバックジャンプ強キックを繰り返す戦法も有効。相手がフライングパワーボムで走ってきたら、しゃがみ中キックだ。



フライングパワーボムかきたら、すばやくしゃがみ中キックだ

エアスラッシャーで飛ばせる



飛び込みの着地時を狙って、少し早めにしゃがみ強キックを出そう

画面端でバックジャンプ強キック



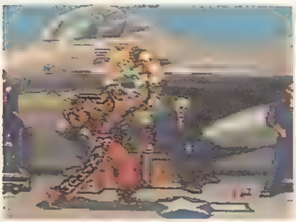
相手が接近してきたらバックジャンプ強キックを出す、これだけでも勝てる



VS GUILE

ティージェイ対ガイル

飛び込みは、相手の対空技で簡単に返されてしまう。エアスラッシャーとしゃがみ強キックのコンビネーションで間合いを詰め、接近戦に持ち込む。接近したら、相手のしゃがみ中キックを返せるしゃがみ中パンチを主体に攻めよう。相手の飛び込みに対しては、立ち中キックか立ち強パンチで撃墜するか、着地時に投げを狙う。



飛び込んできたら、立ち強パンチで撃墜する。早めに出そう

飛び込みの着地時を投げる



相手が飛び込んできたら、着地地点にすばやく移動して投げてしまおう

しゃがみ中キックを返す



しゃがみ中パンチで、簡単に返すことができる

しゃがみ強キックで接近



このコンビネーションで間合いを詰めよう

対COM戦

転ばせたらめくりで攻める

COMの操るガイルは、立ったままでサマーソルトキックを出してくるので、不用意に飛び込めない。飛び込んでくるのを待ってしゃがみ強パンチや、立ち中パンチで撃墜する。また、相手の起き上がりに対しては、めくりジャンプ中キックでしゃがみ強キックの空振りを誘う戦法が有効。



ガイルが飛び込んできたら、早めに立ち中パンチを出して撃墜する

起き上がりにめくり中キック

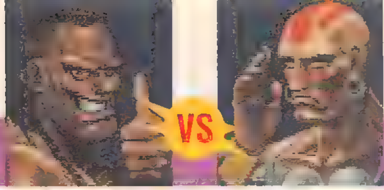


相手がしゃがみ強キックを空振りしたら、さっさと投げてしまおう

飛び込んできたらしゃがみ強パンチ



エアスラッシャーを飛び越えてきたら、しゃがみ強パンチで撃墜する



VS DHALSIM

ティージェイ 対 ダルシム

間合いを離してエアスラッシャーを撃ち、迎撃に徹する。エアスラッシャーをドリルキックで飛び越えてきたら、立ち弱パンチで返す。相手のしゃがみ中パンチに対しては、しゃがみ中パンチだ。また、ドリルキックからのラッシュをしてくる相手に対しては、わざと前進して打点を高くし、ドリルキックをくらっての投げを狙おう。



○まずは、エアスラッシャーでけん制しつつ相手の出方を見る

立ち弱パンチで返す



○遠い間合いからのドリルキックはこれで返す

しゃがみ中パンチで返す



○しゃがみ中パンチを多用してくる相手に有効

わざとくらって投げる



○わざと前進してドリルキックの打点を高くする、そして、着地時に投げる

対COM戦

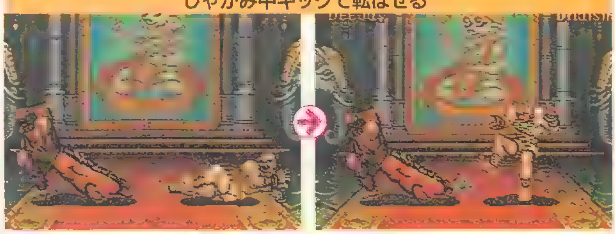
ヨガテレポートのスキを攻撃する

飛び込みでヨガテレポートを誘い、相手の出現地点を狙って、しゃがみ中キックやしゃがみ強キックで攻撃。スライディングを連続で出してきたらしゃがみ中キックを当ててやろう。また、相手が空中でバックジャンプ強パンチなどを近い間合いで出してきた場合は、立ち中パンチで迎撃。



○相手がヨガテレポートで消えたら、出現地点を予測して攻撃を加える

しゃがみ中キックで転ばせる



○強のスライディングを連続で出してくることが多いので、これで返そう

立ち中パンチで返す



○バックジャンプから強パンチなどを出してきたら、すばやく立ち中パンチ



VS BISON

ティージェイ 対 バイソン

相手を接近させないようにエアスラッシャーでけん制し、ダッシュストレートで攻撃してきたところを、しゃがみ中キックや立ち弱パンチを使って迎撃する。相手が比較的遠い間合いからエアスラッシャーを飛び越えてきた場合は、立ち中キックやしゃがみ中キックを使って撃墜するか、着地時にすばやく接近して投げを狙う。



⬆ダッシュストレートは、しゃがみ中キックで返すのが一番

立ち中キックで撃墜



⬆間合いを離して飛び込みを誘い立ち中キックで撃墜。立ち中キックは早めに出す

着地時のスキに投げ



⬆相手の攻撃の当たらない間合いを把握することが重要。すばやく接近しよう

対COM戦

ダッシュしてきたらしゃがみ中キック

頻繁にダッシュアッパーを出してくるので、しゃがみ中キックを使って迎撃しよう。しゃがみ中キックを当てて相手が転んだら、起き上がりにめくりジャンプ中キックからの連続技を狙う。相手は、起き上がりに防御しない傾向があるので、ほとんど成功する。



⬆相手は起き上がりへの攻撃に滅法弱い。飛び込みから連続技を狙え

ダッシュアッパーを返す

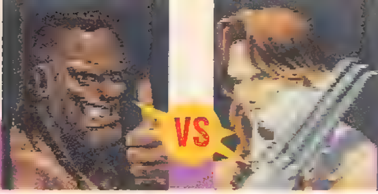


⬆ダッシュアッパーがきたら、すばやくしゃがみ中キックで迎撃しよう

起き上がりはめくりで攻める



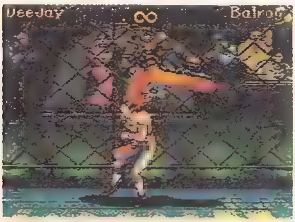
⬆バイソンを転ばせたらめくりを狙う　少し遅めに飛び込むようにしよう



VS BALROG

ティージェイ 対 バルログ

相手のすばやい動きに惑わされず守りに徹して、しゃがみ中キックなどで相手を転ばせたら、めくりジャンプ中キックからの連続技を狙おう。相手のローリングクリスタルフラッシュは、しゃがみ中キックを使って返そう。また、フライングバルセロナアタックに対しては、マシンガンアッパーが有効だ。



相手の起き上がりに対しては、めくりジャンプ中キックが有効

しゃがみ中キックで返す



ローリングクリスタルフラッシュは、しゃがみ中キックで簡単に返せる

マシンガンアッパーで返す

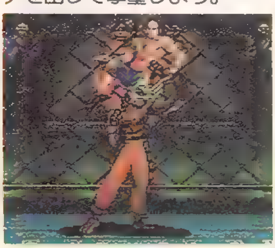


マシンガンアッパーは、あまり引きつける必要はない。早めに出してOK

対COM戦

転ばせてバックスラッシュを誘う

頻繁にジャンプを繰り返すので、下をくぐって投げを狙おう。また、相手を転ばせたら、起き上がりにジャンプ強キックなどで早めに飛び込み、バックスラッシュを誘って、着地時のスキに投げを狙う。また、相手に近い間合いから飛び込まれたら、立ち中パンチを出して撃墜しよう。



飛び込んできたら立ち中パンチ
近い間合いのときに有効

下をくぐって投げる



バルログのジャンプはすばやいので、投げのタイミングが難しい

起き上がりに飛び込む



相手がバックスラッシュを出したら、追いかけて着地時に投げてしまおう



VS SAGAT

ティージェイ 対 サガット

エアスラッシャーを相手が飛び越えてきたら、着地際を狙ってしゃがみ中キック。また、相手のしゃがみ強キックは、しゃがみ中パンチで返すことができる。グランドタイガーショットを比較的近い間合いで撃たれたら、すばやく弱のダブルローリングソバットを出して、グランドタイガーショットを抜けつつ相手に攻撃を加えよう。

着地時を狙う



遠い間合いからの飛び込みにはしゃがみ中キック

しゃがみ中パンチを使う



しゃがみ強キックの戻り際に当てるようにする



飛び道具の撃ち合いは圧倒的に不利。接近戦に持ち込もう

グランドタイガーショットを抜ける



弱のダブルローリングソバットでグランドタイガーショットを抜ける

対COM戦

タイガーショットのスキに連続技を狙う

相手がタイガーショットとグランドタイガーショットを交互に連発してくるのを待ち、タイミングを見計らってジャンプ強キックで飛び込もう。飛び込みが成功したら、そのまま連続技に持っていく。また、相手が近い間合いから飛び込んできたら、立ち中パンチを出して撃墜しよう。



相手が強のタイガーアッパーカットを空振りしたら、落下中に攻撃

飛び込んで連続技



タイガーショットを予測して飛び込む そして、連続技を叩き込め！

立ち中パンチで撃墜



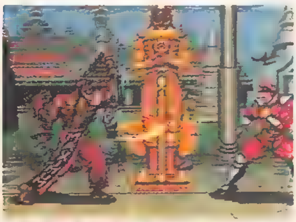
近い間合いから相手が飛び込んできたら、早めに立ち中パンチを出す



VS VEGA

ディージェイ 対 ベガ

遠い間合いからの攻撃を得意とする相手なので、飛び込みを立ち中パンチや立ち中キックで返しつつ画面端に追い詰めて、間合いを詰めよう。相手のデビルリバースは落下してきたところに、早めに立ち中パンチを出して対処する。相手がエアスラッシャーを飛び越えてきた場合は、しゃがみ中キックを相手の着地時に当てる。



相手を画面端に追い詰めて、エアスラッシャーで攻めるのがベスト

デビルリバースを返す



デビルリバースに対しては、立ち中パンチが有効。早めに出すのがポイント

飛ばせてしゃがみ中キック



着地際を狙ってしゃがみ中キック。相手のジャンプ中キックも返せる

対COM戦

飛び込んでくるのを待って撃墜する

エアスラッシャーで間合いを離し、相手が飛び込んでくるのを待って、立ち中キックや立ち中パンチで撃墜する。サイコクラッシャーアタックを出してきたら、マシンガンアッパーで返そう。また、ヘッドプレス後のサマーソルトスカルダイバーは、しゃがみ強パンチで返すことができる。



サマーソルトスカルダイバーには、しゃがみ強パンチだ!

飛び込んできたら立ち中キック



ベガはジャンプスピードが遅いので、立ち中キックで簡単に撃墜できる

マシンガンアッパーで返す



サイコクラッシャーアタックにはマシンガンアッパー。引きつけて出そう



BLANKA ブランカ

新技のバックステップローリングにより、従来のかく乱戦法に磨きがかかる。スキの少ない通常技と、ローリングアタックを使って相手を押しまくろう。

ブランカの基本戦法 ―スピードをいかして攻める―

飛び道具がないので、接近戦が主体となる。すばやいジャンプやローリングアタックを利用して相手に接近しよう。相手がスキを見せたら、すばやくワイルドファングで攻撃だ。

飛び込みに使う技	対空に使う技
●ジャンプ強パンチ	●立ち強パンチ
●ジャンプ強キック	●しゃがみ強パンチ
●ジャンプ弱パンチ	●立ち中パンチ
●ジャンプ弱キック	●ローリングアタック

立ち弱キックを使う

ブランカの立ち弱キックは、非常に強力な攻撃判定を持っている。タイミングさえ合えばスーパー頭突きや竜巻旋風脚などの必殺技も返せる。相手と近い間合いで闘うときは、けん制として出していると効果的だ。



⇧E．本田のスーパー頭突きも、タイミングさえ合えばこのとおり

めくりを返す

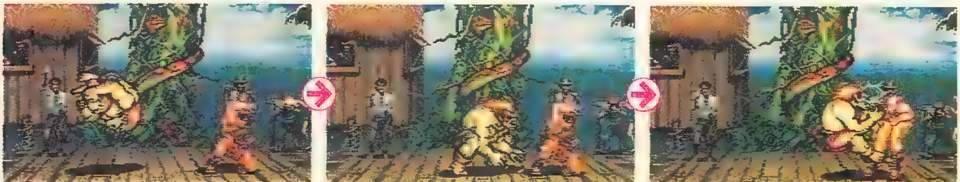
こちらの起き上がりに相手がめくりを狙ってきたら、バーチカルローリングを使って返す。相手のキャラによっても多少変わってくるが、バーチカルローリングはあまり引きつけずに出すほうがいい。



⇧めくりはバーチカルローリングで返す。引きつけすぎると一方的にくらう

ローリングから噛む

ローリングアタックを利用した奇襲戦法だ。まず、相手のすぐ手前に着地するように間合いを調節してローリングアタックを出す。そして、ローリングアタックが終わって着地したらすばやくワイルドファングだ。この戦法はガイルやバルログなど、ため系の必殺技を持っている相手に特に有効だ。しかし、あくまでも奇襲なので多用は禁物。



⇧あまり攻めてこない消極的な相手に有効な戦法。ローリングアタックで攻撃すると見せかけてワイルドファングだ

ブランカの連続技 —スキの少ない通常技を使う—

ブランカは通常技だけを使った連続技が多い。キャンセル技を使わない分簡単かもしれないが、タイミングが重要なのだ。

簡単な通常技

- ジャンプ強パンチ→立ち中パンチ→しゃがみ強キック
- ジャンプ強パンチ→立ち中パンチ→しゃがみ強パンチ

めくり4段

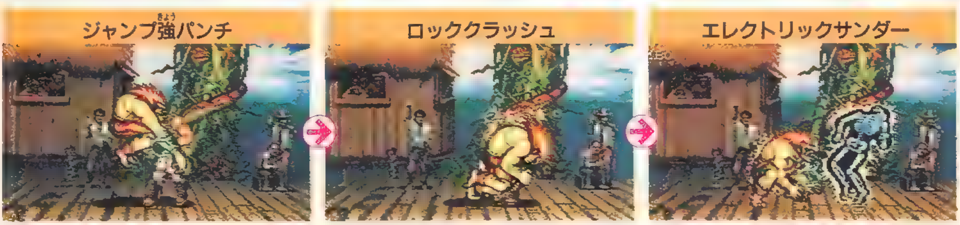
まず、ジャンプ中パンチをめくりでヒットさせ、着地と同時に立ち中パンチを2発出し、すばやくしゃがみ強パンチにつなげる。最初のジャンプ中パンチの打点を低くして、すばやく次の立ち中パンチにつなぐのがポイントだ。タイミングが少しでも遅れてしまうと、相手との間合いが離れてしまい、立ち中パンチからしゃがみ強パンチがつながらなくなってしまう。ボタンは連打せずに、1回ずつ確実に押すようにしよう。



↑2発目と3発目は近距離立ち中パンチのビーストチョップだ。遠距離立ち中パンチでは、最後の攻撃がはいらないのだ

エレクトリックサンダー3段

まずジャンプ強パンチをヒットさせ、着地後にロッククラッシュで攻撃だ。そして、ロッククラッシュの1発目にキャンセルをかけてエレクトリックサンダーだ。ロッククラッシュの2発目が出てしまうと、キャンセルがかからず失敗に終わるので、ロッククラッシュを出したと同時にボタンを連打して、すばやくエレクトリックサンダーを出そう。この連続技のあとは、間合いがあまり離れないので、相手の起き上がりを攻めやすい。



↑2段攻撃のロッククラッシュの1発目にキャンセルをかけてエレクトリックサンダーを出す。すばやい連射が必要だ

ローリングアタック3段

前述のエレクトリックサンダー3段の最後をローリングアタックに変えたもの。ジャンプ強パンチで飛び込み、ロッククラッシュにキャンセルをかけてローリングアタックだ。連射が苦手な場合はこちらを使おう。



↑ローリングアタックは、ジャンプで飛び込むと同時にため始めよう



VS T.HAWK

ブランカ 対 T.ホーク

ジャンプ攻撃で飛び込むとトマホークバスターで返されるため、ローリングアタックや、バックステップローリングを使って間合いを詰めよう。ローリングアタックで接近してのワイルドファングも、奇襲として有効だ。コンドルダイブを遠い間合いから出された場合は、立ち中パンチで返すことができる。



◆飛び込みはトマホークバスターの標的。ローリングアタックで接近しよう

ローリングアタックで奇襲



◆相手の手前に着地するように間合いを調節してローリングアタックを出す

コンドルダイブを返す



◆コンドルダイブが当たる寸前に立ち中パンチを出す。タイミングが難しい

対COM戦

立ち中キックを出して、相手の反応を見る。相手が飛び込んできたら垂直ジャンプ強パンチで撃墜し、コンドルダイブを出してきた場合は、防御したあとにローリングアタックを出して対処する。また、相手の起き上がりに対しては、少し間合いを離してエレクトリックサンダーを出すと、勝手に当たってくれる。



◆まずは、立ち中キックを出してけん制し、相手の出方を見る

相手の飛び込みと、起き上がりに攻撃する

飛び込みを垂直ジャンプ強パンチで返す



◆相手が飛び込んできたら、すばやくこちらもジャンプするのがポイント

起き上がりにエレクトリックサンダー



◆相手の起き上がりにはエレクトリックサンダー。勝手に近寄ってくる



VS CAMMY

ブランカ 対 キャミィ

キャノンスパイクやスパイラルアローがあるので、飛び込みもローリングアタックも返されてしまい、なかなか接近できない。迎撃に徹して相手を転ばせたら、起き上がりをエレクトリックサンダーで攻める。相手の飛び込みは、わざと前進して高い打点で攻撃を受け、相手の着地時にワイルドファングを狙う。



相手の起き上がりは、エレクトリックサンダーで攻撃して体力を減らす

めくりを返す



相手がめくりを狙ってきたら、ひきつけてバーチカルローリングを出す

わざとくらって反撃



わざと前進し、相手の攻撃のタイミングを狂わせて打点を高くする

対COM戦

必殺技のスキを狙って攻撃を加える

相手の通常技がとにかく強力なので、必殺技のスキを狙って攻撃を加える。しゃがみ中キックを出すと、飛び込んでくることが多いので、バーチカルローリングで撃墜しよう。また、ワイルドファングを出したあとにすばやくバックステップローリングを出すと、相手のキャノンスパイクを誘うことができる。



相手のジャンプ攻撃は、早めにジャンプ弱パンチを出して対処しよう

飛び込みを誘う



こちらがしゃがみ中キックを出すと、相手は飛び込んでくることが多い

必殺技を誘う



ワイルドファングが終わったら、すばやくバックステップローリングを出す

ブランカ



VS FEI-LONG

ブランカ 対 フェイロン

飛び込みは熾炎脚で撃墜されるので、ローリングアタックを主体に、しゃがみ強パンチなどを使って闘う。相手のしゃがみ強パンチに対しては、しゃがみ強キックで相打ちに持ち込んで転ばせよう。また、相手の起き上がりは、めくりジャンプ中パンチで早めに飛び込み、熾炎脚の空振りを誘う戦法が有効だ。



○相手との間合いを詰めるときは、ローリングアタックを使おう

しゃがみ強パンチを返す



○相手は転ぶのでこちらが有利だが、間合いが近いと一方的にやられる

熾炎脚を誘う

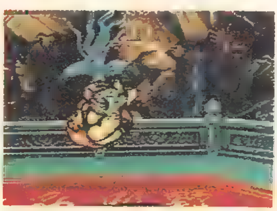


○熾炎脚に当たらないように早めに飛び込む。着地時にワイルドファングだ

対COM戦

転ばせてエレクトリックサンダー

攻めてきたと思えばすぐに逃げてしまうので、なかなか攻撃のチャンスがない。相手の飛び込みを待って、バーチカルローリングで撃墜しよう。相手の起き上がりは、エレクトリックサンダーで攻める。また、ワイルドファングのあとに弱のバックステップローリングを出すと、再びワイルドファングにいける。



○相手が飛び込んできたら、バーチカルローリングを出して撃墜

起き上がりを攻める



○起き上がりに接近して、あらかじめエレクトリックサンダーを出しておく

連続でワイルドファング



○弱のバックステップローリングで接近して、再びワイルドファングだ



VS DEE JAY

ブランカ 対 ディージェイ

なるべく接近して、相手に必殺技を出させないように、立ち弱キックや立ち弱パンチをけん制に使いながら闘う。相手の飛び込みに対しては、立ち中パンチが有効だ。また、しゃがみ弱パンチを連打する相手には、近い間合いからしゃがみ強キックを出して対処しよう。ダブルローリングソバットは、立ち弱パンチで返せる。



○接近戦では必殺技を出させないように、立ち弱キックなどでけん制する

立ち弱パンチで返す



○相手のダブルローリングソバットにはこれだ

しゃがみ弱パンチを返す



○このくらいの間合いでしゃがみ強キックを出す

飛び込みを立ち中パンチで返す



○特に遠い間合いからの飛び込みに有効な立ち中パンチ、変なポーズだが返せる

対COM戦

ローリングアタックで接近戦に持ち込む

飛び道具のスキが小さいので、なかなか接近できない。相打ち覚悟でローリングアタックやジャンプ強パンチなどを出して間合いを詰め、スキあらばワイルドファングに持っていく。相手に接近されてジャンプ弱キックなどで攻め込まれたら、わざとくらってワイルドファングだ。



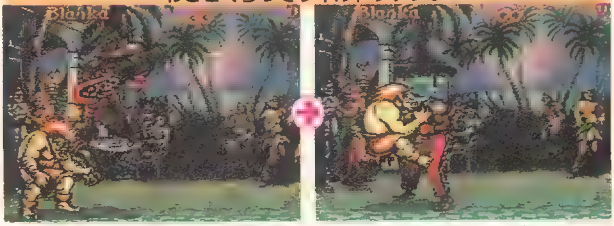
○とにかく間合いを詰めて、スキあらばワイルドファングに持っていく

ジャンプ強パンチで飛び込む



○こちらの着地時にスライディングを出してくる相手には、ジャンプ強パンチ

わざとくらってワイルドファング



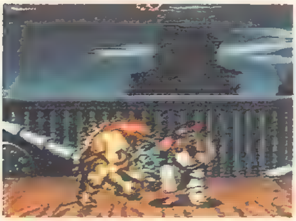
○相手のジャンプ弱キックは打点が高いので、ワイルドファングが決まる



VS RYU

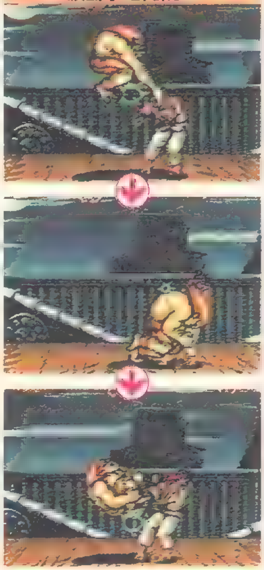
ブランカ 対 リュウ

波動拳を飛び越えて攻撃を加えるのが基本。そして、相手を転ばせたら、起き上がりをエレクトリックサンダーで攻めて、防御の上から体力を減らす。相手の竜巻旋風脚は、早めに立ち中キックを出すことによって返すことができる。接近戦では、波動拳の出がかりを狙っての、しゃがみ強パンチも有効だ。



●起き上がりにローリングアタックで接近してエレクトリックサンダー

波動拳を先読み



●飛び込みが成功したら、ジャンプ強パンチからの連続技で体力を減らす

竜巻旋風脚を返す



●竜巻旋風脚を出してきたら、足先を当てるような感じで立ち中キックだ

対COM戦

相手が波動拳を連発してきた場合は、タイミングを見てジャンプ強パンチで飛び込み連続技を狙う。相手が飛び込んできた場合は早めのジャンプ強パンチや、しゃがみ強パンチで撃墜しよう。また、近い間合いで相手がしゃがみ強キックを空振りした場合は、すばやくローリングアタックを出して攻撃を加えよう。



●波動拳のスキに飛び込んで、ジャンプ強パンチで攻撃するのが基本

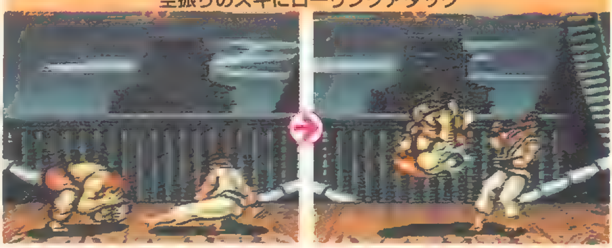
波動拳のスキに飛び込んで攻撃

飛び込みを撃墜する



●相手がジャンプしたら、こちらもすばやくジャンプ強パンチを出す

空振りのスキにローリングアタック



●相手がしゃがみ強キックを空振りしたら、戻り際にローリングアタックだ



VS KEN

ブランカ 対 ケン

波動拳のスキが大きいため、攻め込むチャンスは多い。波動拳のスキに連続技を狙っていこう。相手のジャンプ強パンチの飛び込みに対しては、こちらがしゃがみ中パンチを出せば、空振りさせることができる。こちらの起き上がりをめくりで攻めてきた場合は、バーチカルローリングで返そう。



○波動拳のスキが大きいので飛び込みやすい。飛び込みからの連続技だ

ジャンプ強パンチをかわす



○しゃがみ中パンチを出すと姿勢が低くなり、相手の攻撃を空振りさせられる

めくりを返す



○ブランカ相手に必ずやってくるめくり　バーチカルローリングで返そう

対COM戦　必殺技のスキを狙って攻撃する

必殺技を連発してくるので、そのスキを狙って攻撃を加える。相手の飛び込みに対しては、立ち中キックを早めに出せば返すことができる。相手が強の昇龍拳を空振りした場合は、落下中を狙ってバーチカルローリングで攻撃を加えよう。飛び込むときはジャンプ弱パンチを使えば、相手のジャンプ強キックを返せる。



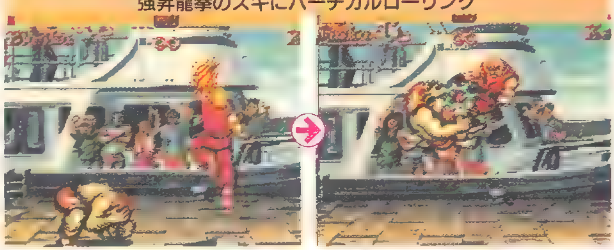
○相手の攻撃パターンは明確だ　竜巻旋風脚のあとは強の昇龍拳

立ち中キックで撃墜



○人をバカにしたようなキックだが、相手の飛び込みを返すことができる

強昇龍拳のスキにバーチカルローリング



○ケンの昇龍拳は着地時のスキが小さいため、安全な落下中に攻撃を加える



VS E.HONDA

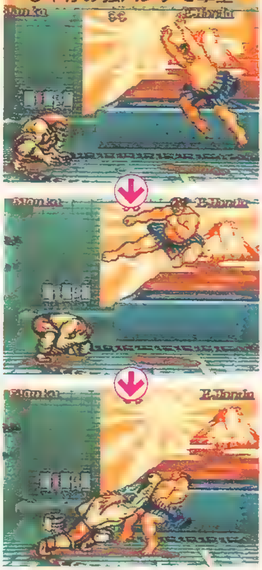
ブランカ 対 E.本田

攻撃力のある相手なので、あまり接近せずにローリングアタックで奇襲をかけつつ、一定の間合いを保って闘う。相手が飛び込んできた場合は、しゃがみ強パンチで撃墜しよう。相手を転ばせたら、起き上がりにめくりジャンプ中パンチからの連続技を狙うか、エレクトリックサンダーで体力を減らそう。



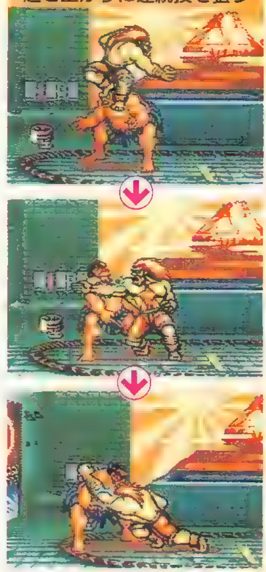
相手を転ばせたら、起き上がりをエレクトリックサンダーで攻める

しゃがみ強パンチで撃墜



相手が飛び込んできたら、着地直前を狙ってしゃがみ強パンチを出そう

起き上がりに連続技を狙う



めくりジャンプ中パンチから立ち中パンチ、そしてしゃがみ強パンチだ

対COM戦

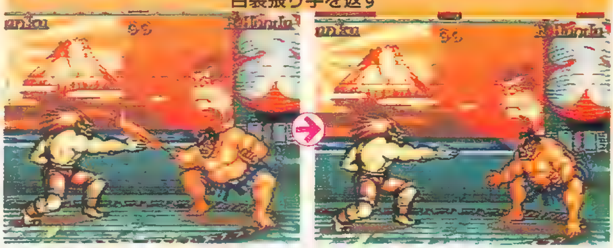
防御を固めて必殺技のスキを狙う

ローリングアタックは、あっさりと返されてしまう。迎撃に徹して、相手の飛び込みを立ち強パンチで返すなど、基本的な戦法で闘う。相手が百裂張り手を出してきたら、立ち弱パンチで返すこともできるが、飛び込んで連続技を狙ってもいい。スーパー百貫落としは、落下中を立ち中パンチで攻撃しよう。



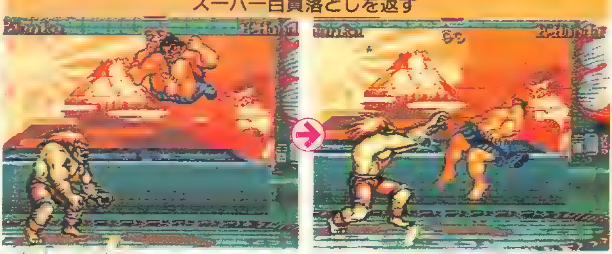
百裂張り手をしてきたら飛び込みのチャンス。連続技を狙え！

百裂張り手を返す



百裂張り手でジワジワと接近してきたら、立ち弱パンチを出せば返せる

スーパー百貫落としを返す



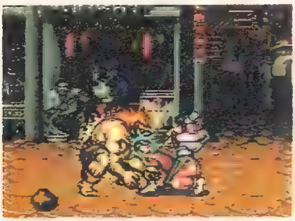
相手の落下中を狙って立ち中パンチ。あまりに間合いが近い場合は防御だ



VS CHUN-LI

ブランカ 対 春麗

動きが速いので、なかなかこちらの得意とする間合いを維持できない。ローリングアタックなどで相手を転ばせて、起き上がりをエレクトリックサンダーで攻めよう。また、鶴脚落で攻めてきた場合は、垂直ジャンプ強パンチで対処。ジャンプ弱キックの飛び込みに対しては、わざと前進して高い打点で技をくらい、ワイルドファングを狙う。



○相手の起き上がりは、堅実にエレクトリックサンダーで体力を減らそう

しゃがみ強パンチで攻撃



○スピニングバードキックにはしゃがみ強パンチ

鶴脚落を返す



○垂直ジャンプ強パンチをすばやく出すのだ

くらってつかむ



○わざと前進するのがポイント。そして、相手の着地時にワイルドファングだ

対COM戦

飛び込んでくるのを待って撃墜

頻繁に飛び込んでくる相手なので、下をくぐってワイルドファングを狙ったり、立ち強パンチで撃墜したりする。また、相手の気功拳を飛び越えて、ジャンプ強パンチからの連続技を狙うのもいい。相手のジャンプ攻撃を空中で撃墜する場合は、ジャンプ弱パンチが使いやすい。



○ジャンプをくぐって背後からワイルドファングを狙おう

立ち強パンチで撃墜



○飛び込んできたら、着地地点で待ち構えるようにして立ち強パンチ

連続技を狙う



○気功拳を撃ったらすばやく飛び込んで、ジャンプ強パンチからの連続技だ

ブランカ



VS BLANKA

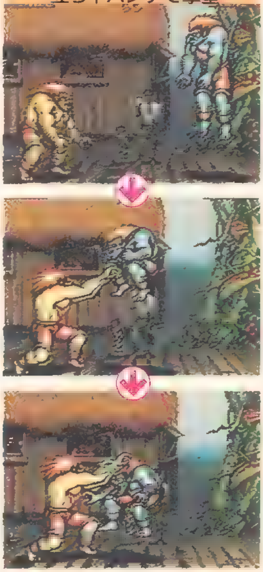
ブランカ 対 ブランカ

ジャンプ弱キックやジャンプ弱パンチを主体に攻め込み、着地と同時にエレクトリックサンダーを出すなどして、ローリングアタックを出させないようにする。相手の飛び込みに対しては、立ち中パンチで撃墜することができる。相手を転ばせたら、めくりジャンプ中パンチからの連続技を狙おう。



○ローリングアタックを出させないように、ジャンプ弱キックなどで攻める

立ち中パンチで撃墜



○近い間合いで相手が飛び込んできたら、立ち中パンチで撃墜しよう

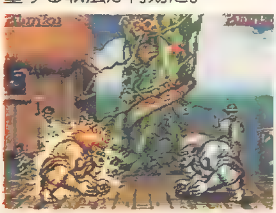
めくりで攻める



○相手の起き上がりには、めくりジャンプ中パンチで飛び込んで連続技だ

対COM戦

相手は立った状態からでも、バーチカルローリングを出してくるので、うかつに飛び込めない。相手の飛び込みを待って、立ち強パンチやバーチカルローリングで撃墜しよう。相手を転ばせたら起き上がりに対して、バックジャンプでローリングアタックを誘い、バックジャンプ強パンチで撃墜する戦法が有効だ。



○エレクトリックサンダーを出すと、相手はしゃがんで動かなくなる

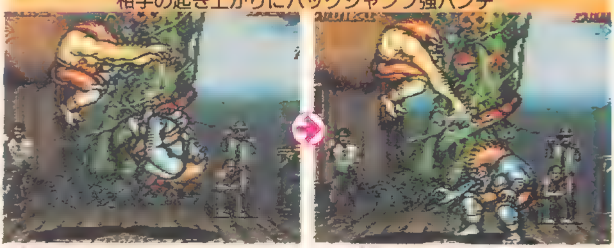
相手のローリングアタックを誘う

早めに立ち強パンチを出す



○相手が飛び込んできたら、立ち強パンチで撃墜する　早めに出すのがコツ

相手の起き上がりにバックジャンプ強パンチ



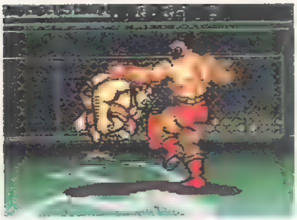
○相手のローリングアタックをバックジャンプ強パンチを使って叩き落とす



VS ZANGIEF

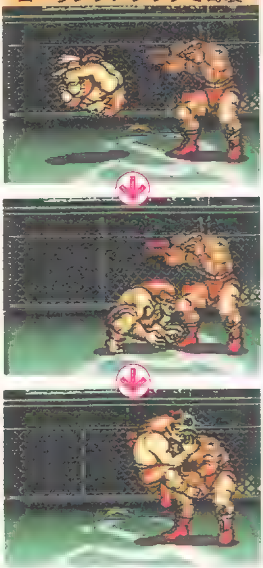
ブランカ 対 ザンギエフ

こちらが有利な闘いだが、ローリングアタックはダブルラリアットで返されるので、あまり使わないようにしよう。相手がジャンプ強キックなどで飛び込んできた場合は、垂直ジャンプ強パンチで撃墜することができる。奇襲として、ローリングアタックで接近しての、ワイルドファングも有効だ。



○ローリングアタックはダブルラリアットで、簡単に返されてしまう

ローリングアタックで奇襲



○ローリングアタックで急接近して、防御している相手にワイルドファング

飛び込みを返す



○相手が飛び込んできたら、すばやく垂直ジャンプ強パンチを出して撃墜

対COM戦

スクリューパイルドライバーの間合いに入らない

スクリューパイルドライバーが怖いので、ひたすら離れて迎撃に徹する。しゃがみ中キックで飛び込みを誘い、バーチカルローリングで撃墜しよう。相手の手前で垂直ジャンプ強キックを繰り返すと、防御せずにくらってくれることが多い。相手は防御が甘いので、ジャンプ強パンチでの飛び込みも成功しやすい。



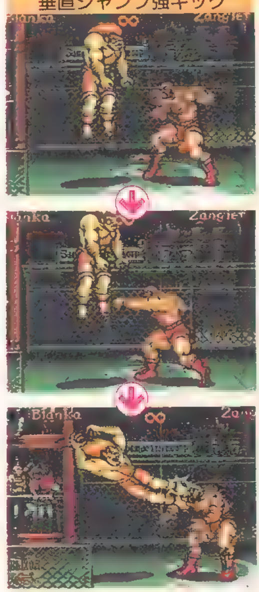
○ジャンプ強パンチでの飛び込みが成功したら、そのまま連続技だ

飛び込みを誘う



○しゃがみ中キックに反応して飛び込んできたら、バーチカルローリングだ

垂直ジャンプ強キック



○立ち弱パンチを空振りしている相手に、垂直ジャンプ強キックを当てる



VS GUILE

ブランカ 対 ガイル

ヘタに飛び込まず、しゃがみ強キックやローリングアタックを使って、相打ち覚悟で間合いを詰める。近い間合いでソニックブームを撃たれたら、出がかりを狙ってしゃがみ強キックを当てよう。しゃがんでソニックブームを撃つだけの消極的な相手に対しては、ローリングアタックからのワイルドファングだ。



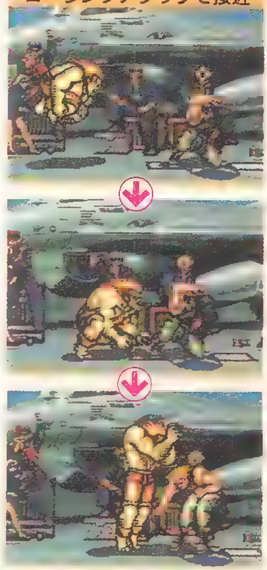
◆相手を転ばせたら、起き上がりをエレクトリックサンダーで攻める

ソニックブームに攻撃



◆ソニックブームの出始めのスキを狙って、しゃがみ強キックを当てる

ローリングアタックで接近



◆手前に着地してそのままワイルドファングに移行する奇襲戦法だ

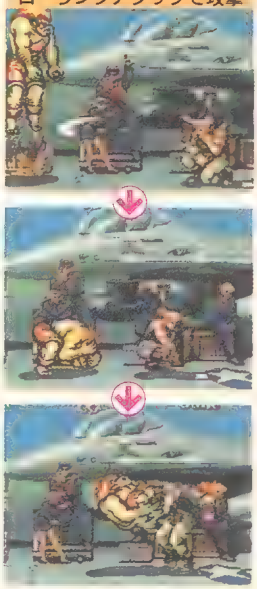
対COM戦　ソニックブームを撃ったら飛び込む

なかなか飛び込んでこないので、相手がソニックブームを撃ったときに飛び込んで攻撃する。飛び込んだときに、相手がしゃがみ強キックを出してきたら、着地と同時にすばやくローリングアタックを出して攻撃しよう。相手を転ばせたら、起き上がりにローリングアタックで接近して、エレクトリックサンダーだ。



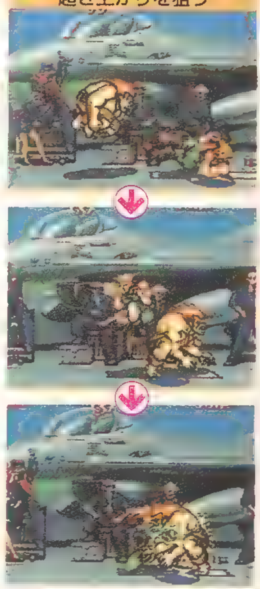
◆相手かソニックブームを撃ったときが攻撃のチャンスだ

ローリングアタックで攻撃



◆相手のしゃがみ強キックのスキを狙ってローリングアタックを出す

起き上がりを狙う



◆ローリングアタックですばやく接近してエレクトリックサンダーを出す



VS DHALSIM

ブランカ 対 ダルシム

接近しなければ話にならないので、相打ち覚悟でジャンプ弱パンチやジャンプ弱キックで攻め込み、間合いが離れないようにする。こちらの飛び込みを、立ち強パンチで返してくる相手には、ジャンプ強パンチを引きつけて出そう。ジャンプ中キックやドリルキックなどは、立ち中パンチで返すことができる。



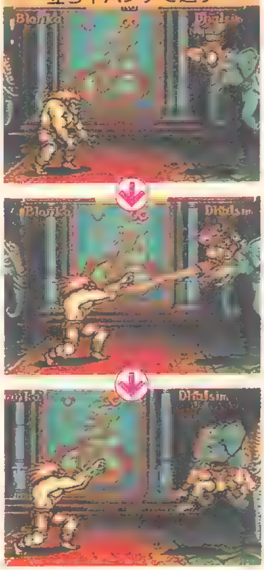
○相手の立ち中キックは、ジャンプ弱キックで返すことができる

立ち強パンチを返す



○できるだけ引きつけてジャンプ強パンチを出さないと、相打ちになる

立ち中パンチで返す



○相手のジャンプ中キックなど、斜め上からの攻撃に対して有効な攻撃

対COM戦

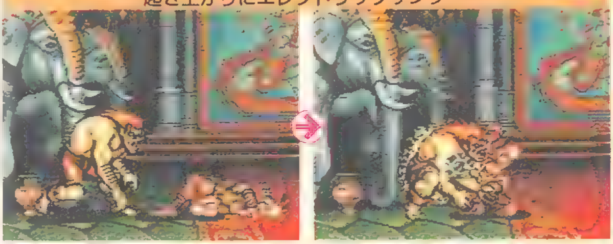
相手の攻撃に返し技を当てる

頻繁にジャンプするので、こちらの攻撃がなかなか当たらない。飛び込みでヨガテレポートを誘って、出現時に攻撃を加えよう。相手を転ばせたら、起き上がりにエレクトリックサンダーを出して、防御の上から体力を減らす。また、相手がジャンプ攻撃を空振りしたら、落下中を狙ってローリングアタックで攻撃。



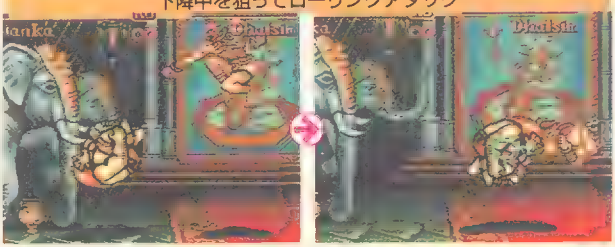
○飛び込むとヨガテレポートで消える　出現したところを攻撃だ

起き上がりにエレクトリックサンダー



○相手の起き上がりにエレクトリックサンダーを出して、体力を減らす

下降中を狙ってローリングアタック



○相手のジャンプはゆっくりしているので、楽に攻撃を当てられる



VS BISON

ブランカ 対 バイソン

しゃがみ強パンチなどのリーチの長い技を使って、相手を近づけないように闘う。ローリングアタックを警戒して、しゃがみ弱パンチを連打する相手には、ローリングアタックで手前に着地して、しゃがみ強キックを当てる。こちらの起き上がりをめくりで攻められた場合は、バーチカルローリングで返そう。



○相手に接近されると非常に不利 しゃがみ強パンチなどで近づけるな！

フェイントで攻める



○相手のしゃがみ弱パンチの当たらない間合いに着地するのがポイント

めくりを返す



○こちらの起き上がりをめくってきたら、バーチカルローリングで返す

対COM戦

ダッシュアッパーのスキに攻撃する

ダッシュアッパーやダッシュストレートで突進してくるだけの相手なので、しゃがみ強キックやしゃがみ強パンチを使って返そう。相手を転ばせたら、起き上がりにジャンプ強パンチで飛び込んで連続技を狙おう。相手のダッシュアッパーを画面端でしゃがんでよけたら、そのスキにワイルドファングを狙う。



○相手の起き上がりには、ジャンプ強パンチでの飛び込みが有効だ

ダッシュアッパーを返す



○相手がダッシュアッパーを出してきたら、しゃがみ強キックを当てる

ダッシュアッパーを空振りさせて攻撃



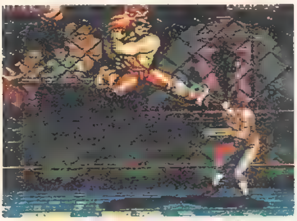
○相手がダッシュアッパーを空振りしたら、すばやくワイルドファングだ



VS BALROG

ブランカ 対 バルログ

ローリングアタックはあまり使わず、ジャンプ弱キックやジャンプ弱パンチを主体に攻め込む。相手がローリングアタックを警戒して防御を固めているようなら、ローリングアタックで接近してワイルドファングを狙う。フライングバルセロナアタックはバーチカルローリングで返し、スライディングはしゃがみ強キックで返そう。



○ジャンプ弱キックで相手の技を返しながら、間合いを詰める

ローリングアタックからワイルドファング



○間合いによって弱、中、強のローリングアタックを使い分けるのがポイント

バーチカルローリングで返す



○相手が飛んできたら、早めに出すようにする

スライディングを返す



○足の先を当てるような感じでしゃがみ強キック

対COM戦

相手を転ばせて起き上がりを攻める

ラウンド開始直後にローリングアタックを出すと必ず当たる。相手を転ばせたら、起き上がりに飛び込んでバックスラッシュを誘い、着地のスキにワイルドファングや、ジャンプ強パンチからの連続技を狙う。フライングバルセロナアタックは、バックジャンプ強キックで返そう。



○まずは、ローリングアタックでファーストアタックをいただき

バックスラッシュを誘う



○起き上がりに飛び込み、バックスラッシュを誘ってワイルドファングだ

フライングバルセロナアタックを返す



○バルログが飛んできたら、すばやくバックジャンプ強キックを出す



VS SAGAT

ブランカ VS サガット

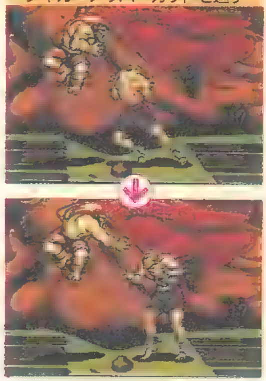
垂直ジャンプ強キックでけん制しながら闘う。相手の飛び込みは、すばやく垂直ジャンプ強キックを出して返そう。起き上がりと同時にタイガーアッパーカットを出してくる相手には、垂直ジャンプ弱パンチを出して対処する。遠い間合いから相手が飛び込んできた場合は、ローリングアタックで間合いを詰めて、エレクトリックサンダーだ。

飛び込みを返す

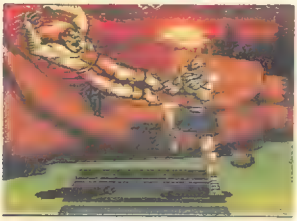


○飛び込んできたら垂直ジャンプ強キックを出す

タイガーアッパーカットを返す



○少し間合いを離して、垂直ジャンプ弱パンチだ



○垂直ジャンプ強キックで、タイガーショットを出させないようにする

ローリングアタックからエレクトリックサンダー



○ローリングアタックで相手の着地地点に移動してエレクトリックサンダー

対COM戦

タイガーショットを予測してジャンプ強パンチ

タイガーショットを飛び越えて、ジャンプ強パンチで攻撃を加える。相手を転ばせたら、バックジャンプでタイガーアッパーカットを誘って、落下中の相手にローリングアタックを当てる。また、ブランカは前進すると姿勢が低くなるので、タイガーショットの下をくぐれる。

バックジャンプでタイガーアッパーカットを誘う



○相手が起き上がる直前にバックジャンプして、ローリングアタックで攻撃



○相手がタイガーショットを撃ったら、すばやく飛び込んで攻撃だ

タイガーショットをくぐって立ち強パンチ



○タイガーショットを前進してよけ、立ち強パンチを相手にくらわす



VS VEGA

ブランカ対ベガ

ジャンプ弱パンチを主体に攻めて相手を画面端に追い込み、垂直ジャンプ強キックでけん制しつつ必殺技を出させないように闘おう。相手を転ばせたら、めくりジャンプ中パンチからの連続技を狙う。サイコクラッシャーアタックを防御したら、相手の着地際を狙って、しゃがみ強パンチを当てよう。



相手のジャンプ攻撃は、ジャンプ弱パンチで返すことができる

転ばせたらめくりで攻める



めくりジャンプ中パンチが当たったら、立ち中パンチからしゃがみ強パンチ

サイコクラッシャーの対処法

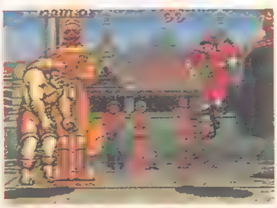


振り向きざまにしゃがみ強パンチを出す。自分が画面端だとできない

対COM戦

画面端を背にしてジャンプ攻撃で闘う

こちらが画面端に位置して闘ったほうが、相手の攻撃を楽に返せる。相手が飛び込んできたら、垂直ジャンプ強パンチで撃墜し、サイコクラッシャーアタックを出してきた場合は、バックジャンプ強パンチで撃墜する。ヘッドプレスのあとに、サマーソルトスカルダイバーを出してきたら、立ち中パンチで撃墜だ。



画面端を背にして闘ったほうが楽 相手の攻撃に対処しやすい

垂直ジャンプ強パンチで撃墜する



ベガはジャンプスピードが遅いので、これを使えば簡単に撃墜できる

サイコクラッシャーアタックを返す



バックジャンプ強パンチは、できるだけ引きつけて出すのがポイント



DHALSIM ダルシム

ヨガファイヤーと立ち中キックのコンビネーションは、相変わらず健在だ。離れた間合いから一方的に攻め立てて、こちらのペースに持ち込もう。

ダルシムの基本戦法 ―リーチの長い技で相手を近づけない―

ダルシムは相手を近づけずに闘うのが定跡だが、ラッシュをマスターすれば、接近戦もかなり強くなる。クセのある技の特徴をしっかりと把握して、的確に攻撃を繰り出そう。

飛び込みに使う技

- ドリル頭突き
- ドリルキック

対空に使う技

- ジャンプ強キック
- ジャンプ強パンチ
- 立ち中キック
- 立ち弱パンチ

ヨガファイヤーで飛ばせる

基本となるコンビネーション。間合いを離してヨガファイヤーを撃ち、相手が飛び込んできたら立ち中キックで撃墜する。相手によってはバックジャンプ強パンチや、立ち弱パンチも有効。



基本は立ち中キックだが、間合いや相手によってはジャンプ強パンチも有効

接近したらラッシュ

まず、ドリルキックを比較的高い打点で当てるように出す。そして、着地と同時にしゃがみ中キックを出し、キャンセル技を利用してヨガファイヤーだ。ドリルキックの打点を低くすると、相手との間合いが離れてしまい、しゃがみ中キックがスライディングになって失敗となる。相手を画面端に追い詰めたときに、特に有効な戦法だ。



相手に接近された場合は、このコンビネーションを使って攻める　しかし、あくまでも奇襲戦法なので多用は禁物だ

ドリルキックで奇襲

ヨガファイヤーを相手が防御したら、ドリルキックですばやく移動して相手を投げてしまう。ドリルキックを相手に当てないようにするのがポイントだ。前述のラッシュのコンビネーションに組み込むと非常に効果的。



ラッシュの途中で使うと効果絶大　ドリルキックを当てないのがポイントだ

ダルシムの連続技 —タイミングがすべてだ—

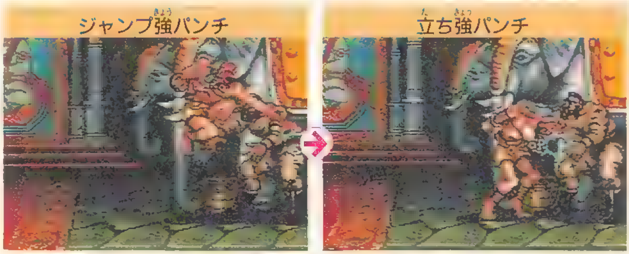
キャンセル技を使わない連続技ばかり。見た目が地味で威力も控え目だが、難易度は全キャラ中、トップクラスだ。

簡単な連続技

- 弱ヨガファイヤー➡立ち強パンチ
- しゃがみ弱パンチ×2➡しゃがみ中キック

強パンチ3段

まず、垂直ジャンプ強パンチを低い打点で当てる。そして、着地と同時に立ち強パンチのダブルヘッドバッドを出す。ダブルヘッドバッドは2回ヒットするので合計で3段となる。垂直ジャンプ強パンチを着地直前に出すのがポイントだ。



⇧ザンギエフやT．ホークなど、体の大きいキャラにしかはいらない

テレポート4段

まず、離れた間合いで相手の起き上がりを狙って弱のヨガファイヤーを撃つ。そして、弱のヨガファイヤーが相手に当たることを前提としてヨガテレポートで相手の背後に移動。そして、弱のヨガファイヤーが当たって燃えている相手にしゃがみ弱パンチを2発当てて、すばやくしゃがみ中キックにつなげる。ヨガテレポートは、ヨガファイヤーが当たったのを確認してからでは遅い。ヨガファイヤーを出し終わったらすぐに入力する。



⇧ヨガテレポート後のしゃがみ弱パンチ2発からのしゃがみ中キックが難しい。連射せずに1回ずつ正確にボタンを押そう

めくり4段

相手の起き上がりに、ドリルキックをめくりでヒットさせ、着地と同時にしゃがみ中キックを2発当てる。ドリルキックを相手の起き上がりに対して、早めに出すのがポイント。起き上がるタイミングに合わせて、ドリルキックがめくりでヒットするように、間合いを調節しなければならない。しかし、ドリルキックさえめくりでヒットしてしまえば、あとのしゃがみ中キック2発は、比較的簡単につなげることができる。



⇧相手が起き上がってからドリルキックを出したのでは遅い。起き上がるタイミングにドリルキックを当てるようにする



VS T.HAWK

ダルシム 対 T.ホーク

近い間合いでヨガファイヤーを撃つと、コンドルダイブで反撃されてしまう。間合いを離してヨガファイヤーを撃ち、相手が飛び込んできたら、着地時に強のスライディングで攻める。コンドルダイブを防御した場合は、すばやく立ち強キックを出して反撃する。また、ドリルキックから投げを狙う戦法も奇襲として使っていこう。



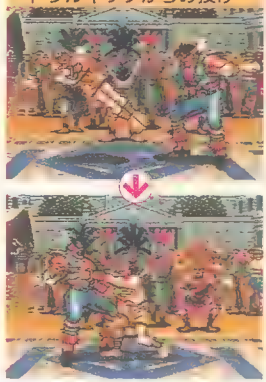
⇧近い間合いのヨガファイヤーは危険だ。コンドルダイブで反撃される

コンドルダイブは防御



⇧防御してからすばやく立ち強キックを出す

ドリルキックからの投げ



⇧相手の手前に着地して、いきなり投げを狙う

飛び込んできたら強スライディング



⇧間合いが遠い場合は強のスライディングが有効。相手の着地際を狙おう

対COM戦

セオリーどおりにヨガファイヤー

間合いを離してヨガファイヤーで飛ばせての立ち強キックが基本。遠い間合いから相手が飛び込んできた場合は、その着地時に強のスライディングを当てる。またラウンド開始直後にバックジャンプ強パンチを出すと、トマホークバスターを出してくるので、空振りのスキに攻撃を当てる。



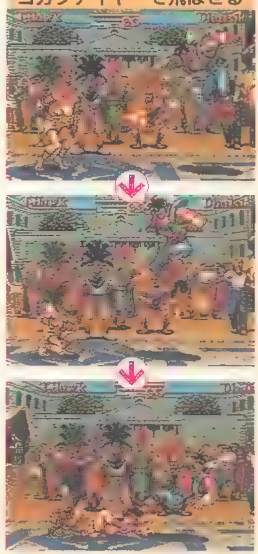
⇧うまい具合に飛び込んできたら、立ち強キックで撃墜する

トマホークバスターを誘う



⇧ラウンド開始と同時にバックジャンプ強パンチを出して、空振りを誘う

ヨガファイヤーで飛ばせる



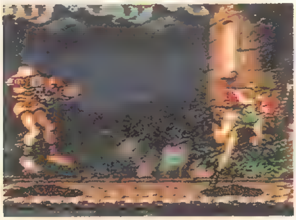
⇧遠い間合いから飛び込んできた場合は、強スライディングで対応する



VS CAMMY

ダルシム 対 キャミィ

相手の飛び込みへの対応策が問題だ。ヨガファイヤーを遠い間合いから飛び越えてきた場合は、相手の着地時を狙って、強スライディングを使う。それ以外の比較的近い間合いからの飛び込みに対しては、バックジャンプ強パンチがもっとも確実だ。立ち中キックは相手のジャンプ攻撃で、簡単に返されてしまう。



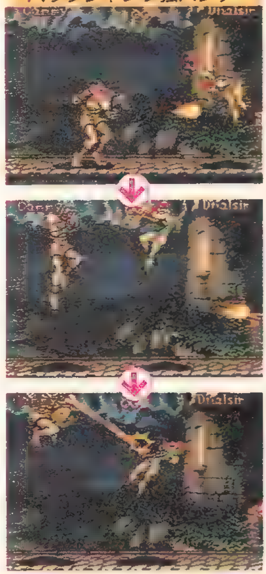
○キャノンスパイクが怖い　伸びた手足に攻撃されることも…

飛ばせて強スライディング



○相手の着地際への強スライディングが一番確実。立ち中キックは返される

バックジャンプ強パンチ



○タイミングが難しいが、これも確実な返し技。相手の頭を狙って攻撃する

ダルシム

対COM戦

必殺技のスキに攻撃を加える

ヨガファイヤーを撃って、相手が飛び込んできたら立ち中キックで撃墜する。立ち中キックで撃墜したら、着地際を狙ってしゃがみ強パンチを出せばこれもヒットする。相手のスパイラルアローを防御したら、その着地直後を投げる。キャノンスパイクを防御したら、落下中の相手に立ち中キックを当てよう。



○立ち中キックで撃墜したら、続けて着地際に立ち強パンチで攻撃

スパイラルアローは防御



○相手は体力が少なくなるとスパイラルアローを出す

防御して投げだ

キャノンスパイクは防御



○キャノンスパイクを防御したら、跳ね返っていく相手に立ち中キックだ



VS FEI-LONG

ダルシム 対 フェイロン

烈火拳が怖いので、ヨガファイヤーで間合いを離して闘う。相手のジャンプ強パンチが強いので、立ち中キックでは返せない。飛び込みに対しては、相手の着地時に強のスライディングを出して対処するのが一番確実だ。また、奇襲として、ヨガテレポートからしゃがみ中キックや投げを狙う戦法も有効だ。



○立ち中キックは、相手のジャンプ強パンチで簡単に返されてしまう！

着地時に強スライディング



○立ち中キックが使えないので、相手の着地際にしゃがみ強スライディング

ヨガテレポートで奇襲



○相手がヨガファイヤーを防御したら、すばやくヨガテレポートで背後へ

対COM戦

間合いを離してヨガファイヤーを撃つ

対戦と違いヨガファイヤーで飛ばせて、立ち中キックで撃墜する戦法が使える。遠い間合いからの飛び込みに対しては、ジャンプ強キックか、着地時に立ち強パンチを出すのが有効だ。またCOMのフェイロンは、烈火拳を強で出してくるので、烈火拳を防御したあとに立ち中キックをいれることができる。



○遠い間合いからの飛び込みには、着地際を狙って立ち強パンチだ

烈火拳を防御したら



○3連発で出してくる烈火拳を防御したら、すばやく立ち中キックで攻撃

ジャンプ強キックで撃墜



○タイミングが難しいが、ジャンプ強キックで撃墜することもできる



VS DEE JAY

ダルシム 対 ディージェイ

飛び道具の撃ち合いは相手に分がある。スライディングやドリルキックを主体に闘っていこう。相手がエアスラッシャーを撃ったら、弱のスライディングで下をくぐり、すばやくドリルキックを出して、ラッシュ攻撃に持っていく。相手が飛び込んできた場合は、着地際を狙って強のスライディングだ。



○近い間合いで相手がエアスラッシャーを撃ったら、強スライディングだ

ドリルキックで奇襲



○スライディングで移動したら、すばやくドリルキックに移行する

ヨガファイヤーで飛ばせる

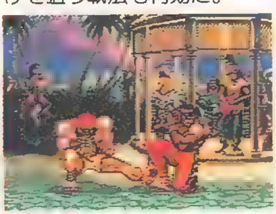


○相手の飛び込みには、立ち中キックよりも強スライディングが有効だ

対COM戦

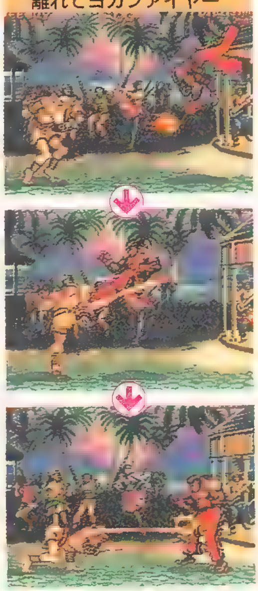
ヨガファイヤーで飛ばせて立ち中キック

セオリーどおり、間合いを離してヨガファイヤーで攻める。接近されたらしゃがみ中キックを使って追い払おう。相手の飛び込みを立ち中キックで撃墜したら、続けて着地際を立ち強パンチで狙う。相手は防御しないので確実に当たる。また、ヨガテレポートで相手の背後に移動して、投げを狙う戦法も有効だ。



○接近戦になったら、しゃがみ中キックを出して間合いを離そう

離れてヨガファイヤー

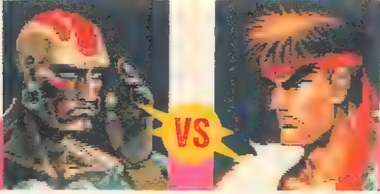


○COMの操るディージェイには、立ち中キックでOK　簡単に撃墜できる

ヨガテレポート投げ



○ヨガテレポートをすると相手は何もしないことが多い　すばやく投げよう



VS RYU

ダルシム対リュウ

できるだけ間合いを離して闘おう。離れた間合いから竜巻旋風脚を出してきた場合は、バックジャンプ強パンチで対処。また、近い間合いから飛び込んできた場合は、着地際を狙って強スライディングで攻撃する。波動拳を連発してくる相手には、波動拳を撃ったと同時に強スライディングを出して反撃しよう。



相手の竜巻旋風脚が脅威だ！



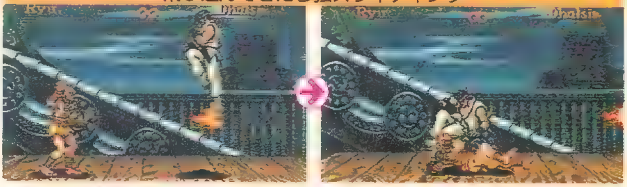
竜巻旋風脚を頻繁に出してくる相手に対しては、ヨガフレイムを使おう

竜巻旋風脚にはバックジャンプ強パンチ



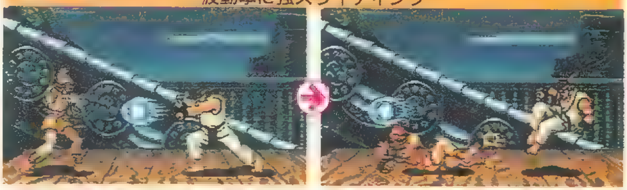
竜巻旋風脚を出されたら、相手の頭を狙ってバックジャンプ強パンチだ

飛び込んできたら強スライディング



相手の着地際を狙って強スライディング　立ち中キックと使い分けよう

波動拳に強スライディング



相手の波動拳のスキに強スライディングを当てる。すばやい反応が必要だ

対COM戦

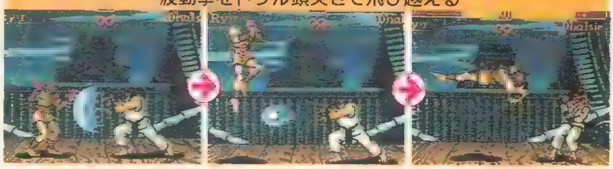
2回1組で撃ってくる波動拳を予測して、ドリル頭突きや強スライディングなどで攻撃を加えよう。ヨガテレポートで背後に移動して投げを狙う戦法も有効だ。また相手がヨガファイヤーを飛び越えてきたら、着地際を狙って強スライディングだ。



ヨガテレポートで背後に移動する

波動拳のスキに攻撃する

波動拳をドリル頭突きで飛び越える



強スライディングが届かない間合いの場合は、ドリル頭突きで攻撃しよう

ヨガファイヤーで飛ばせる



ヨガファイヤーに反応して飛び込んできたら、強スライディングで攻撃する



VS KEN

ダルシム 対 ケン

間合いを離してヨガファイヤーを撃ち、立ち中キックで撃墜するパターンに持っていく。近い間合いから飛び込んできた場合は、めくり弱スライディングからの連続技を狙おう。相手が昇龍拳を空振りしたら、着地時ではなく落下中に攻撃を加える。また、近い間合いで相手が波動拳を撃ったら、ジャンプ強パンチで攻撃を加えられる。



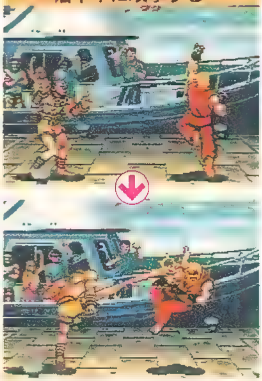
スキの少ない昇龍拳が怖い。着地時への攻撃は非常に危険だ

めくり弱スライディングから連続技



着地際に弱スライディングをめくりで当てて、立ち中キックを2発いれる

落下中に攻撃する



昇龍拳は着地際ではなく、落下中に攻撃を加える

最後はコレで決める



ジャンプ強パンチで波動拳のスキを狙うのだ

対COM戦

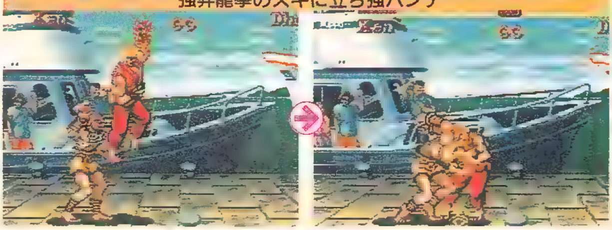
なるべく離れて立ち中キック

ガンガン飛び込んでくるので、立ち中キックをメインにひたすら迎撃に徹する。相手が強の昇龍拳を空振りしたら、着地際に立ち強パンチのダブルヘッドバッドか投げを狙おう。安全にいくなら、落下中の相手に立ち中キックがいい。また竜巻旋風脚は、落ち際を立ち中パンチで撃墜しよう。



竜巻旋風脚を出してきたら、立ち中パンチを使って撃墜する

強昇龍拳のスキに立ち強パンチ



スキの大きい強の昇龍拳を空振りしたら、立ち強パンチを当ててやろう

飛び込みに立ち中キック



基本どおりの攻めも通用する　相手が勝手に飛び込んでくるので楽勝だ



VS E.HONDA

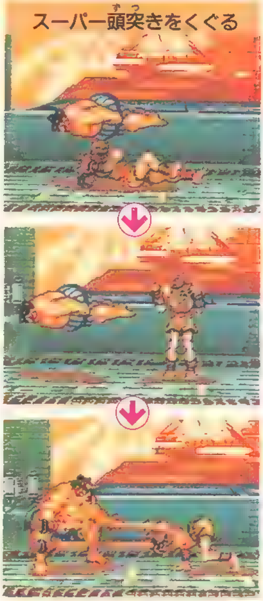
ダルシム 対 E.本田

ヨガファイヤーと立ち中キックのコンビネーションで攻める。しかし、立ち中キックは相手のジャンプ弱キックで返されるので、飛び込みの着地時に投げるなど、単調にならないように攻める。また、スーパー頭突きは弱スライディングで下をくぐり、振り向きざまに立ち強パンチを出して攻撃するとカッコイイ。



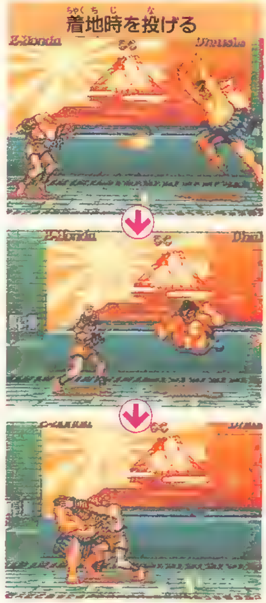
⊙相手のスーパー頭突きは、ドリルキックでも返すことができる

スーパー頭突きをくぐる



⊙スーパー頭突きを弱スライディングでよけて、立ち強パンチで攻撃する

着地時を投げる



⊙着地点に歩いて接近し、すばやく投げる。立ち中キックと使い分けよう

対COM戦

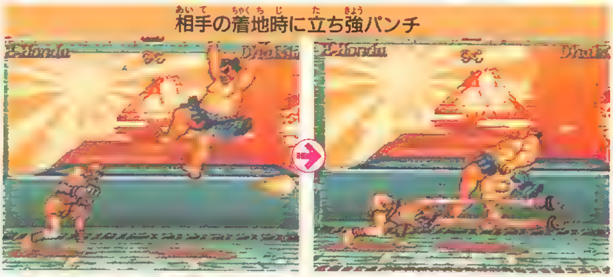
セオリーどおりの攻めで問題なし

ヨガファイヤーで飛ばせて立ち中キックで撃墜するパターンで問題ない。比較的遠い間合いから飛び込まれた場合は、相手の頭を狙うような感じでバックジャンプ強パンチ。または、着地際を狙って立ち強パンチを当てる。また、百裂張り手を出して接近してきた場合は、立ち弱パンチで返すことができる。



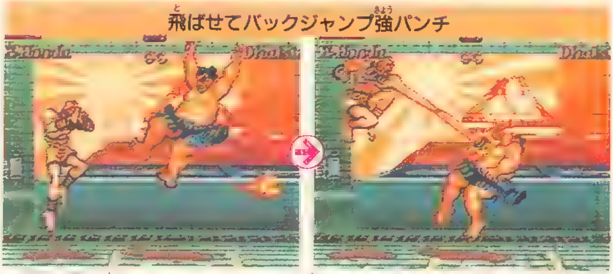
⊙この情けない立ち弱パンチで百裂張り手を簡単に返せるのだ

相手の着地時に立ち強パンチ



⊙飛び込んできたら着地際に立ち強パンチ　タイミングは早めでいい

飛ばせてバックジャンプ強パンチ



⊙相手の頭を狙うようにバックジャンプ強パンチを当てる。間合いが肝心



VS CHUN-LI

ダルシム 対 春麗

ヨガファイヤーで飛ばせる戦法でいいが、相手のジャンプ弱キックを返すのが難しい。間合いが離れていれば、相手の着地際に強スライディングを出せば返せるが、相手にジャンプ強キックを出されると逆にくらってしまう。相手に読まれないように、ジャンプ強パンチやジャンプ強キックを使い分けよう。



相手の飛び込みに対しては、ジャンプ強キックも有効。タイミングが大切

着地時に強スライディング



相手のジャンプ弱キックが当たらない間合いから、強スライディングを出す

空中でたたき落とす



バックジャンプ強パンチが一番確実。しかし、そのタイミングが難しい

対COM戦

気功拳とジャンプのスキに攻撃する

相手が気功拳を撃ったら、すばやく強のスライディングで攻撃しよう。バックジャンプのあとに気功拳を撃ってくることが多い。また、近い間合いから相手が飛び込んできたり、画面端で三角飛びをしてきた場合は、下をくぐって投げを狙おう。スピニングバードキックは、しゃがみ中パンチで返すことができる。



スピニングバードキックは、しゃがみ中パンチで返すのが一番安全だ

気功拳をくぐる



気功拳には強スライディング。相手が撃ったと同時に出さないとダメ

ジャンプの下をくぐって投げる



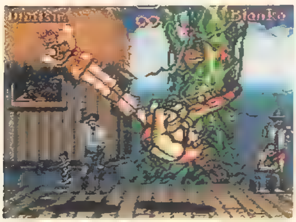
頻繁にジャンプをするので、下をくぐって相手の背後から投げを狙う



VS BLANKA

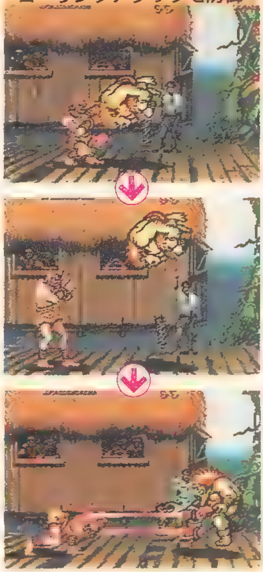
ダルシム 対 ブランカ

相手はこちらの技に対する返し技が多いので、うかつに攻撃できない。間合いを離してヨガファイヤーを撃ち、飛び込んできたところをジャンプ強パンチで撃墜しよう。また、相手のローリングアタックを防御した場合は、すばやく立ち強パンチを出せば、相手の着地際に当てることができる。



○ローリングアタックは、ドリルキックでも返すことができる

ローリングアタックを防御



○防御後にすばやく立ち強パンチを出すと、着地際の相手にヒットする

頭を狙って攻撃



○相手が飛び込んできたら、すばやくバックジャンプ強パンチ。これが確実

対COM戦

ヨガファイヤーで飛ばせて立ち中キックで撃墜するパターンでOK。立ち中キックで撃墜したら、着地際を狙って立ち強パンチを出せば、確実に当てることができる。また、エレクトリックサンダーに対しては、相手の足元を狙ってドリルキックを出せば返すことができる。ローリングアタックは立ち弱パンチで返そう。



○ローリングアタックは、立ち弱パンチで返す。早めに出そう

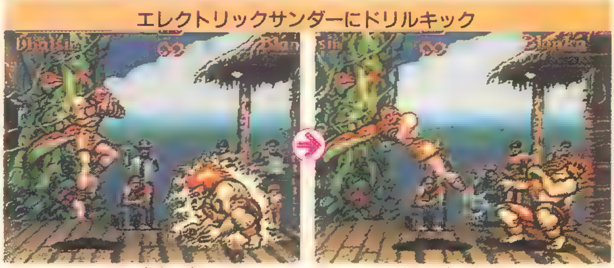
空中で撃墜して着地時に攻撃

着地時に立ち強パンチ



○相手を立ち中キックで撃墜したら、着地際を狙って立ち強パンチを出す

エレクトリックサンダーにドリルキック



○ドリルキックの打点を低くくするのがポイント。高いと相打ちになる



VS ZANGIEF

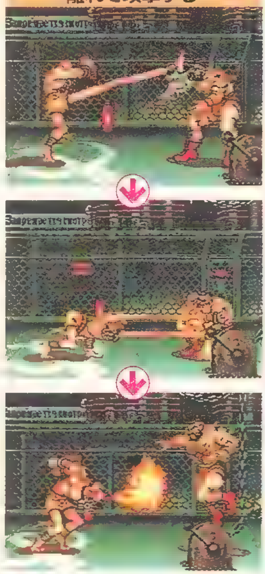
ダルシム 対 ザンギエフ

相手に接近されないように立ち強キックや立ち強パンチ、たまにヨガファイヤーを織り交ぜて攻撃する。相手の飛び込みに対しては、立ち弱パンチやジャンプ強パンチで返すことができる。強スライディングで相手の着地際を狙ってもいい。立ち強パンチは、相手のしゃがみ強キックで返されるので多用は禁物。



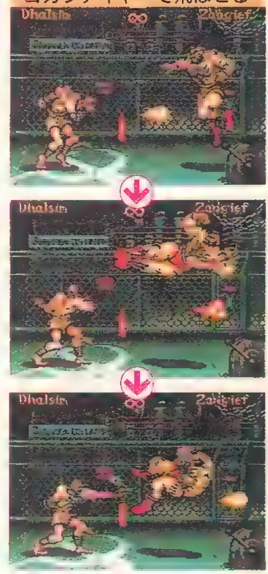
○これで返されるとこちらは転ぶので、一気に間合いを詰められてしまう

離れて攻撃する



○たまに、フェイントでヨガフレイムを出すと効果的。単調になるな！

ヨガファイヤーで飛ばせる



○立ち弱パンチで簡単に返せるが、威力が弱いので倒すのに時間がかかる

ダルシム

対COM戦

接近せずに遠くから攻撃

接近されるとスクリューパイルドライバーをガンガン使ってくるので、間合いを離して闘う。ヨガファイヤーを飛び越えてきたら、ジャンプ強パンチで撃墜しよう。立ち中パンチで相手の飛び込みを誘い、立ち弱パンチで撃墜するパターンも有効だ。また、接近された場合は、垂直ジャンプ強パンチで攻撃しよう。



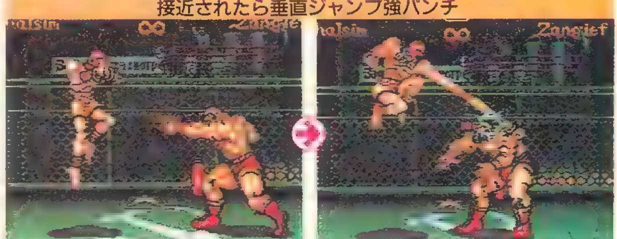
○ジャンプ強パンチが一番確実な撃墜法。相手の頭を狙うのがポイント

立ち中パンチで飛ばせる



○飛び込んできたら、立ち弱パンチで撃墜する。このパターンを繰り返す

接近されたら垂直ジャンプ強パンチ



○垂直ジャンプ強パンチを繰り返す。防御されてもかまわずに続けよう



VS GUILE

ダルシム 対 ガイル

ヨガファイヤーでけん制しつつ、画面端に追い詰めよう。画面端に追い詰めたら、ヨガファイヤーで相手の飛び込みを誘い、立ち中キックで撃墜する。相手を転ばせたら、起き上がりに接近して、サマーソルトキックを誘う。うまく相手がサマーソルトキックを空振りしたら、着地時に投げてしまおう。



ソニックブームの出し際に、立ち強キックも有効　最後の一撃に使おう

画面端に追いつめる



画面端に追い詰めたら主導権はこちらが握っている　基本パターンでOK

サマーソルトキックを誘う



相手を転ばせたら起き上がりに接近して、攻撃するそぶりを見せよう

対COM戦

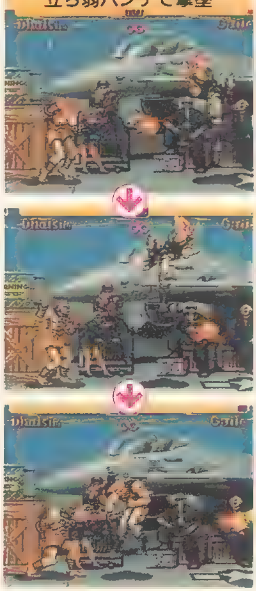
間合いを離してヨガファイヤーだ

間合いを離してヨガファイヤーを撃ち、飛び込んできたら立ち弱パンチか、引きつけての立ち中キックで撃墜する。相手が遠い間合いから飛び込んできた場合は、相手の着地際を狙って、強のスライディングを出そう。近い間合いでソニックブームを出されたら、強のスライディングですばやく攻撃しよう。



相手がソニックブームを出した瞬間に、強のスライディングを出す

立ち弱パンチで撃墜



相手の飛び込みは、立ち弱パンチか立ち中キックで返すのが簡単だ

着地時に攻撃



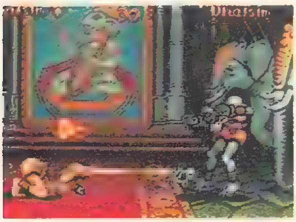
遠い間合いから飛び込まれた場合は、強スライディングで着地際を狙う



VS DHALSIM

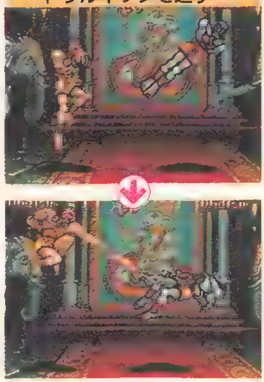
ダルシム 対 ダルシム

お互いに手足が伸びるので、一味違う闘いになる。相手がドリルキックを出してきたら、すばやくバックジャンプ強パンチで撃墜しよう。相手の起き上がりに対しては、出るのが早いしゃがみ中キックを使って連続技を狙う。近い間合いで相手がヨガファイヤーを撃ってきたら、すばやくジャンプして、ドリル頭突きで攻撃を加えよう。



○しゃがみ強パンチで、ヨガファイヤーをよけつつ攻撃できる

ドリルキックを返す



○ドリルキックに対してはバックジャンプ強パンチ

起き上がりを攻める



○相手の起き上がりには、しゃがみ中キックが無難

ヨガファイヤーを飛び越える



○あまり早くドリル頭突きを出してしまうと、ヨガファイヤーに当たる

対COM戦

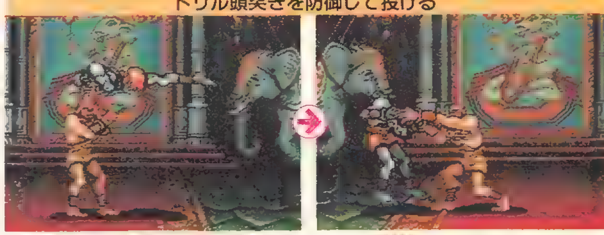
相手の攻撃のスキを突いて投げを狙う

相手がジャンプしているときに接近すると、ドリル頭突きを出してくるので、これを防御して着地際を投げてしまおう。また、ヨガテレポートで相手の背後に移動して、投げを狙う戦法も有効だ。ヨガファイヤーを垂直ジャンプでよけられたら、着地際を立ち強パンチで攻撃する。



○ヨガファイヤーを垂直ジャンプでよけられたら、立ち強パンチで攻撃

ドリル頭突きを防御して投げる



○相手はドリル頭突きを高い打点で出してくる。防御して、投げてしまおう

ヨガテレポートから投げる



○ヨガテレポートを出すと相手は反応しないことが多い。すばやく投げよう



VS BISON

ダルシム 対 バイソン

なるべく間合いを離してヨガファイヤーを撃ち、ジャンプでよける相手を立ち中キックで落とすのがセオリー。また、バイソンのジャンプ攻撃は、リーチがあまりない。そこで、ヨガファイヤーを撃ったらキックを出さずに待ち、ジャンプ攻撃で飛び越えてきた相手の着地時に、投げを狙うのも効果的だ。



◯立ち強パンチなどでけん制しつつ、相手を近づけないように闘おう

基本パターンで攻める



◯とにかく相手を近づけずに、ヨガファイヤーと立ち中キックで攻める

着地時に投げる



◯相手のジャンプ攻撃の当たらない間合いを把握することが大切だ

対COM戦 ヨガファイヤーの連発は禁物だ！

ヨガファイヤーを連発すると、ジャンプ攻撃のえじきになるので、近距離では使わない。こちらがしゃがみ防御をしていると、ダッシュアッパーを出してくるが、空振りになるので、投げてしまおう。また立ち中キックが当たる距離では、ヨガファイヤーで飛ばせて、立ち中キックで落とすパターンが有効だ。



◯ヨガファイヤーを飛び越えてきたら、立ち中キックで撃墜する

しゃがみ強パンチ連打



◯しゃがみ強パンチが届くギリギリの間合いで連打。勝手に当たってくれる

ダッシュアッパーを投げる



◯ダッシュアッパーは、しゃがんでいると当たらないことを利用する



VS BALROG

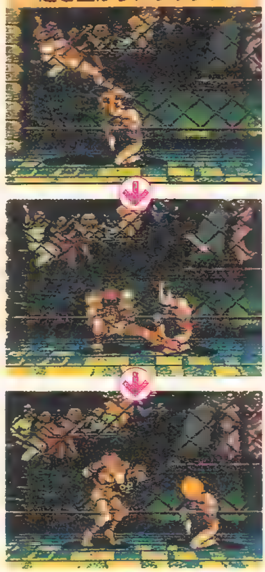
ダルシム 対 バルログ

根本的なスピードが違うため、苦戦はまぬがれない。イズナドロップとフライングバルセロナアタックに対しては、立ち弱パンチや立ち弱キックが有効だ。こちらから攻めるときは、ドリルキックでわざと手前に着地して、防御している相手を投げる作戦が有効。その起き上がり際をラッシュで攻めるのだ。



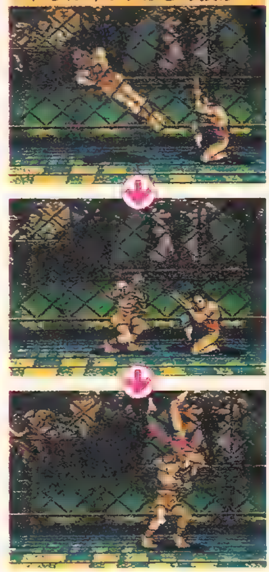
◆フライングバルセロナアタックは、立ち弱キックか立ち弱パンチで返す

起き上がりにラッシュ



◆相手の起き上がりには、ドリルキックからのラッシュでツメ折りを狙う

ドリルキックからの投げ



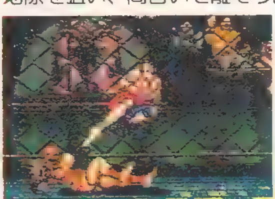
◆ドリルキックを当てないのがポイント。奇襲攻撃なので多用はできない

ダルシム

対COM戦

スピードにまどわされずに攻める

バルログは三角飛びをすることが多いので、その下をくぐり着地際を投げよう。またヨガファイヤーで飛び込ませて、立ち中キックで落とすパターンも決まりやすい。ただしバルログはスピードがあるため、だんだん近づかれてしまう。ときどき、しゃがみ強キックのスライディングで着地際を狙い、間合いを離そう。



◆相手の飛び込みに対しては、強スライディングも有効だ

三角飛びをくぐって投げる



◆画面端に追い詰めると、よく三角飛びをする　下をくぐって投げよう

基本パターンで攻める



◆相手はジャンプスピードが早いので、立ち中キックはすばやく出すこと



VS SAGAT

タルシム 対 サガット

サガットの飛び込みに対しては、強スライディングが絶大な効果を持つ。また、めくり弱スライディングから、しゃがみ中キック2発をいれる連続技も効果的。グランドタイガーショットには、ドリル頭突きを出す。タイガークラッシュから投げを狙ってくる相手には、相手の着地際を逆に投げてしまおう。



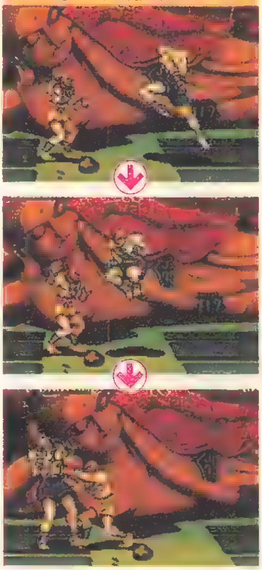
○相手がグランドタイガーショットを撃ったら、すばやくドリル頭突き

強スライディングで攻撃



○比較的遠い間合いから飛び込まれた場合は、強のスライディングを使う

すばやく投げる



○ちゃんと反応すればこちらが投げ勝てる。すばやい動きに惑わされるな

対COM戦

COMのサガットにも、ヨガファイヤーと立ち中キックのコンビネーションが有効。また、タイガーショットには立ち強パンチ、グランドタイガーショットにはドリル頭突きがそれぞれ効果的だ。ただしドリル頭突きのほうは、すばやく出さないとタイガーアッパーカットでたたき落とされる可能性がある。



○立ち中キックのほかに、着地際を狙ってのしゃがみ中パンチも有効

飛び道具のスキに攻撃する

タイガーショットに立ち強パンチ



○相手がタイガーショットを撃ったら、すばやく立ち強パンチで攻撃する

グランドタイガーショットにドリル頭突き



○すばやくジャンプして、ドリル頭突き。打点はできるだけ低くしよう



VS VEGA

ダルシム 対 ベガ

相手がヘッドプレスを出してきたら、すばやくしゃがむ。すると、頭上を通り抜けていくので、立ち中キックで落とそう。ただベガの技には、ダルシムが逆立ちしても返せないものが多い。ヘタに返そうとするより、接近戦でドリルキック、ドリル頭突き、ヨガファイヤーなどをラッシュで出して、技を出させないようにしよう。



○近い間合いからのダブルニープレスは、立ち弱パンチで返せる

接近戦はラッシュ攻撃



○接近したらこのコンビネーションで相手を一気に画面端に追い詰めよう

ヘッドプレスをよける



○ヘッドプレスが当たる直前にしゃがむのだ

デビルリバースは防御



○デビルリバースは、防御してから投げる

対COM戦

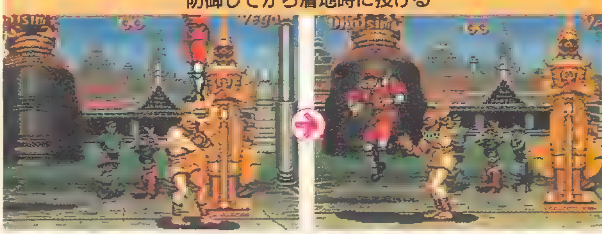
ヘッドプレスを誘って投げる

こちらがヨガファイヤーを撃つと、まるで知っていたかのようなタイミングで、ヘッドプレスを出してくる。これを防御してから着地するのを待って、投げに持っていくこと。また、ヨガテレポートを使って相手の反対側に回り込み、歩いて近づいて投げを狙う手も使える。



○サイコクラッシャーアタックを防御したら、立ち強パンチで攻撃

防御してから着地時に投げる

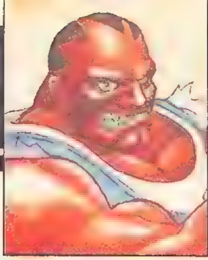


○相手のヘッドプレスを防御したら、着地点に接近して投げてしまおう

ヨガテレポートで接近して投げる



○ヨガテレポートで相手の背後に移動、なにもしない相手をすばやく投げる



BISON バイソン

通常技のリニューアルと、新必殺技のバッファローヘッドバッドの追加で大きく生まれ変わったバイソン。しかし、相変わらず飛び道具には滅法弱い。

バイソンの基本戦法 ―必殺技を中心に攻める―

リーチの長いダッシュストレートやターンパンチを使って攻めていこう。飛び道具のある相手に対しては、バッファローヘッドバッドの無敵時間を利用して奇襲攻撃だ。

飛び込みに使う技

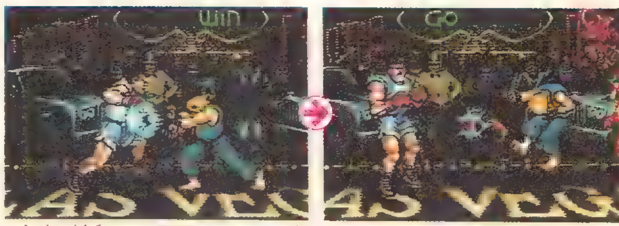
- ジャンプ強パンチ
- ジャンプ強キック
- ジャンプ中パンチ
- ジャンプ中キック

対空に使う技

- バッファローヘッドバッド
- 立ち中パンチ
- しゃがみ強パンチ
- ダッシュアッパー

ダッシュストレートを使う

ダッシュストレートは、バイソンが攻めるときのメインとなる技。ヒットすると相手が転ぶ弱を使っていこう。長いリーチを利用して、相手の飛び道具の出し際や、起き上がりを狙うときに威力を発揮する。



○相打ち覚悟でダッシュストレート。相手は転ぶのでこちらに有利な展開となる

ヘッドボマーから攻撃

ヘッドボマーのあと、相手が空中に吹っ飛んでいる状態のとき、バイソンはすでに移動することができる。このときに、相手が着地する前に背後に回り込んで、防御方向をかく乱する。そして、相手の着地時に立ち中キックやしゃがみ弱パンチで攻撃を加えよう。着地時に攻撃を加えるときは、技を早めに出しておくようにする。



○ヘッドボマーが終わったら、相手の着地地点で待ち構える。防御方向を分からなくするためにウロウロするのがポイント

飛び道具を抜ける

近い間合いで相手が飛び道具を撃ったら、すばやくバッファローヘッドバッドで飛び道具を抜けつつ攻撃を加えよう。また、飛び込んできた相手を撃墜する場合は、あまり引きつけずに早めに出すようにする。



○バッファローヘッドバッドは、間合いによって弱、中、強を使い分けよう

バイソンの基本戦法 ―ダッシュストレートで決める―

威力が大きく出るのが早いダッシュストレートをフィニッシュに使う。驚異の13ヒットコンボで連続技の頂点を目指せ！

簡単な連続技
- しゃがみ弱パンチ→バッファローヘッドバッド
- しゃがみ中パンチ→立ち弱パンチ（キャンセル）→ダッシュストレート

ダッシュストレート5段

バイソンの基本ともいえる連続技だ。まず、ジャンプ強パンチを低い打点でヒットさせ、続けてしゃがみ弱パンチを2発当てる。そして、立ち弱パンチへとすばやくつなぎ、キャンセル技でダッシュストレートを出す。それほどタイミングは難しくないので、飛び込みが成功したらこの連続技を狙っていこう。最後のダッシュストレートは、ヒットすると相手が転ぶ弱で出すようにすれば、相手との間合いが離れる心配もない。



◯ジャンプ強パンチで飛び込みしゃがみ弱パンチ。そして、リーチの長い立ち弱パンチへとつないでダッシュストレートだ

ダッシュストレート13段

ザンギエフのみにはいる、しゃがみ弱パンチの連打が命の13段攻撃。まず、ジャンプ強パンチをめくりでヒットさせ、続けてしゃがみ弱パンチを11発当てる。そして、しゃがみ弱パンチの11発目にキャンセルをかけてダッシュストレートだ。ちなみに、相手のザンギエフはしゃがんでいるほうが、しゃがみ弱パンチ11発をいれやすい。この連続技をザンギエフ以外のキャラに使う場合は、しゃがみ弱パンチを7発くらいに減らせばOK。



◯ザンギエフが画面端にいたほうが都合がいい。また相手がしゃがんでないと、しゃがみ弱パンチが11発はいりにくいぞ

ダッシュストレート3段

キャンセル技を使わないタイミングが命の連続技。まず、ジャンプ強パンチをヒットさせ、着地と同時にしゃがみ中パンチを出し、すばやくダッシュストレートを当てる。ダッシュストレートをジャンプと同時に、ため始めるのがポイント。



◯ジャンプ強パンチで飛び込んだら、すばやくしゃがみ中パンチにつなぐ



VS T.HAWK

バイソン 対 T.ホーク

迎撃に徹すれば楽に闘える相手。しゃがみ中キックとダッシュストレートをメインに攻めよう。コンドルダイブは、早めに立ち中パンチを出せば返せる。コンドルダイブを防御した場合は、すばやくダッシュアッパーだ。相手が近い間合いでしゃがみ強キックや、しゃがみ中パンチを空振りしたら、立ち強パンチで攻撃しよう。



リーチの長いダッシュストレートを使って、相手の技を返そう

コンドルダイブを返す



早めに立ち中パンチを出せば返すことができる

立ち強パンチを当てる



しゃがみ強キックの空振りを狙って攻撃する

コンドルダイブを防御したら



防御後にすばやくダッシュアッパーを出す。リバーサルで出すのが理想的だ

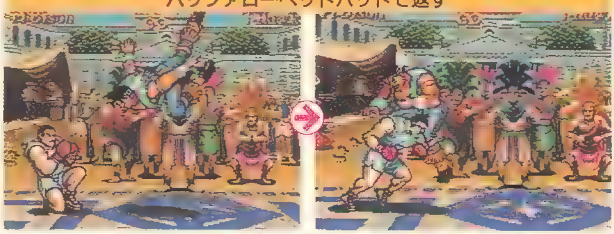
対COM戦 しゃがみ中パンチで攻める

しゃがみ中パンチで相手の技のほとんどを返せる。しゃがみ中パンチで相手の飛び込みを誘い、バッファローヘッドバッドで撃墜しよう。また、相手がなにもせずに動かなくなったら、決まってトマホークバスターを出してくる。空振りしたところにダッシュストレートを当ててやろう。



しゃがみ中パンチをメインに闘う。接近されたら常に出しておこう

バッファローヘッドバッドで返す



コンドルダイブはバッファローヘッドバッドで返す。あまり引きつけない

空振りにダッシュストレート



トマホークバスターの空振りのスキにダッシュストレートを当てる



VS CAMMY

バイソン 対 キャミィ

しゃがみ中パンチとダッシュストレートをメインに攻める。接近戦では、スキの小さいバッファローヘッドバッドで相手に接近して、ヘッドボマーを狙う戦法が有効だ。キャノンスパイクを防御したら、すばやくダッシュストレート。起き上がりと同時にキャノンスパイクを出してくる相手には、バッファローヘッドバッドで対処しよう。



○相手の立ち中キックも、しゃがみ中パンチで返すことができる

フェイントからヘッドボマー



○バッファローヘッドバッドで急接近して、防御している相手にヘッドボマー

ダッシュストレートで攻撃



○落下中の相手にダッシュストレートを当てる

キャノンスパイクを返す



○キャノンスパイクにはバッファローヘッドバット

バイソン

対COM戦

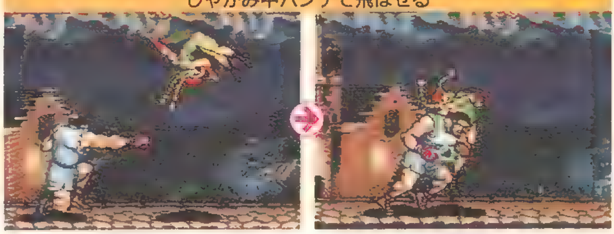
しゃがみ中パンチでけん制して、飛び込んできたらバッファローヘッドバッドで撃墜する。また、相手は体力が少なくなると、バックジャンプをしてからスパイラルアローを出してくる。ダッシュストレートで撃墜するか、防御してからヘッドボマーを出して対処しよう。



○スパイラルアローを防御したら、ヘッドボマーを狙おう

飛び込みをバッファローヘッドバッドで撃墜

しゃがみ中パンチで飛ばせる



○相手が飛び込んできたら、バッファローヘッドバッドで撃墜しよう

スパイラルアローのスキに攻撃



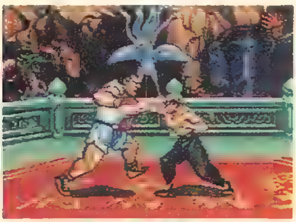
○着地際にダッシュストレートを当ててもいい　防御したらヘッドボマーだ



VS FEI-LONG

バイソン 対 フェイロン

相手はこちらの技の空振りに、烈火拳を狙ってくるので、技を出すときは確実に当てるようにしよう。烈火拳を防御したあとは、すばやくダッシュストレートを出せば相手のスキに当てることができる。また、相手の起き上がりに対しては、ダッシュストレートから立ち強パンチのコンビネーションが有効だ。



✪スキの大きい技を空振りすると、烈火拳をいれられてしまう

烈火拳を防御したら



✪烈火拳のスキを狙ってダッシュストレート リバーサルで出すのが理想

ダッシュストレートで攻める



✪ダッシュストレートを防御させたら、すばやく立ち強パンチを出す

対COM戦

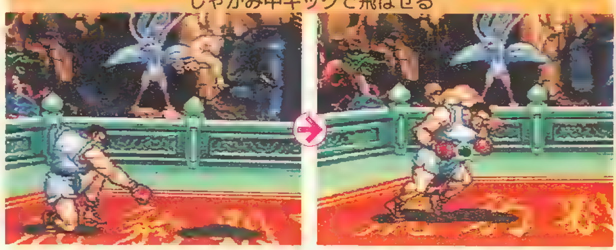
飛び込みを誘って撃墜する

ダッシュストレートは、熾炎脚であっさりと返されてしまう。こちらからは攻めずに、しゃがみ中キックで相手の飛び込みを誘って、バッファローヘッドバッドで撃墜する戦法を使おう。また、ギリギリ当たる間合いでターンパンチを出すと、相手は防御せずにくらってくれるので、これを繰り返すだけでも勝てる。



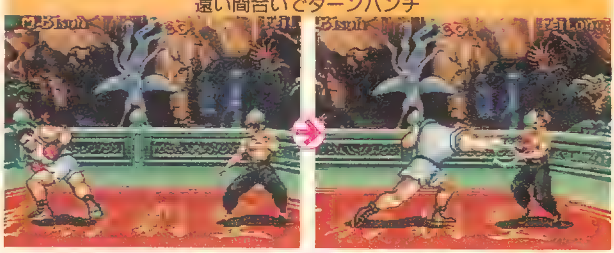
✪熾炎脚を空振りしたら、すばやくダッシュストレートだ

しゃがみ中キックで飛ばせる



✪バッファローヘッドバッドはあまり引きつけずに出すのがポイント

遠い間合いでターンパンチ



✪このくらいの間合いでターンパンチ。相手は防御せずにくらってくれる



VS DEE JAY

バイソン 対 ディージェイ

ジャンプ強パンチは、相手の対空技をほとんど返せるので、ガンガン飛び込もう。相手の起き上がりはターンパンチで攻撃する。相手がターンパンチを防御したあとにエアスラッシャーを撃ってきたら、すばやくバッファローヘッドバッドで反撃だ。相手のスライディングは、しゃがみ強キックで返せる。



相手の飛び込みに対しては、立ち中パンチが有効。早めに出そう

エアスラッシャーに攻撃



エアスラッシャーで攻撃してきた相手にバッファローヘッドバッドを当てる

ジャンプ強パンチで飛び込む

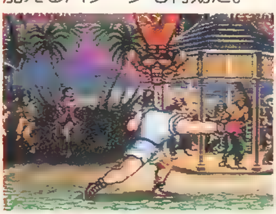


ジャンプ強パンチで飛び込めば、相手のスライディングも返すことができる

対COM戦

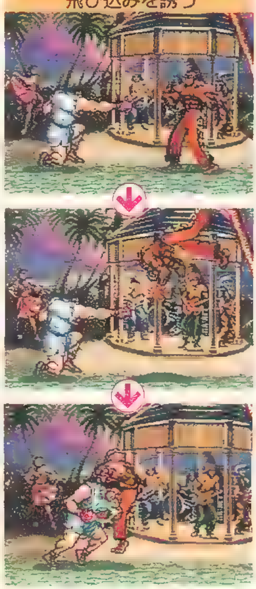
技の空振りを誘って攻撃を加える

しゃがみ中パンチで相手の飛び込みを誘って、バッファローヘッドバッドで撃墜するパターンが有効だ。また相手が遠い間合いでエアスラッシャーを出すときは、バッファローヘッドバッドで抜けよう。すると、相手はスライディングを空振りするので、そこにダッシュストレートで攻撃を加えるパターンも有効だ。



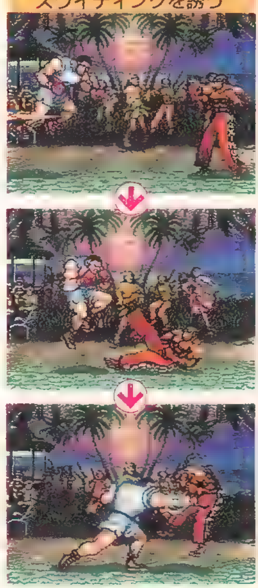
近い間合いでダッシュストレートを出しても、飛び込みを誘える

飛び込みを誘う



相手が飛び込んできたらバッファローヘッドバッドで撃墜。早めに出そう

スライディングを誘う



遠い間合いでバッファローヘッドバッドを出すとスライディングをしてくる



VS RYU

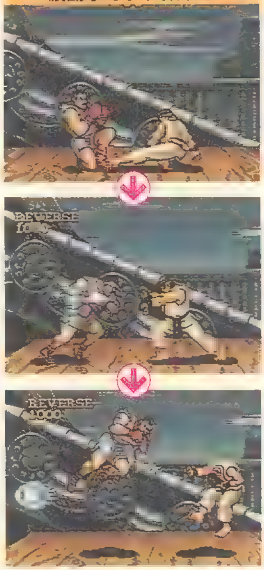
バイソン 対 リュウ

波動拳はバッファローヘッドバッドですり抜けるようにする。しゃがみ強キックから波動拳のコンビネーションで攻めてくる相手には、しゃがみ強キックを防御したあとにバッファローヘッドバッドを出して反撃する。ヘッドボマーでつかんだあとは、相手の着地時を狙って垂直ジャンプ強パンチで攻撃。



○相手がしゃがみ強キックを空振りしたら、しゃがみ強キックを当てる

波動拳をすり抜ける



○しゃがみ強キックを防御したら、すばやくバッファローヘッドバッドだ

ヘッドボマーのあとは



○相手がしゃがんで防御していると、垂直ジャンプ強パンチがヒットする

対COM戦

こちらの技をものすごい反応で返してくるので、あまり攻め込めない。相手は波動拳を2発1組のパターンで撃つことが多いので、2発目を予測して飛び込み、連続技を狙う。また、相手が飛び込んできた場合は、早めの立ち中パンチか、バッファローヘッドバッドで対処。昇龍拳の空振りにはダッシュストレートだ。



○立って動かなくあったあとは昇龍拳を出す 空振りのスキに攻撃

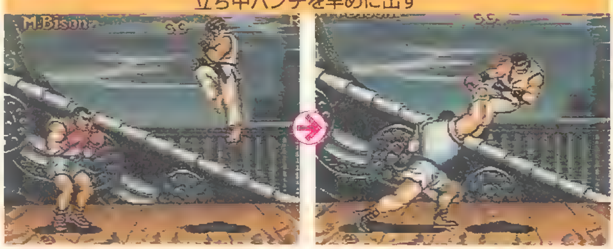
2発1組の波動拳を先読みする

ジャンプ強パンチで飛び込む



○2発1組の波動拳を予測してジャンプ強パンチで飛び込む 連続技を狙おう

立ち中パンチを早めに出す



○相手が飛び込んできたら立ち中パンチ 相手が技を出す前に叩き落とす



VS KEN

バイソン対ケン

波動拳のスキが大きいので飛び込みやすい。ラウンド開始直後に相手が波動拳を撃ってきたら、すばやくバッファローヘッドバッドだ。また、相手が近い間合いで波動拳を撃ってきたら、すばやく立ち強パンチだ。遠い間合いで波動拳を連発されたら、バッファローヘッドバッドからダッシュストレートのコンビネーションで接近しよう。



○飛び込みが成功したら、ジャンプ強パンチから連続技を狙おう

波動拳のスキを狙う



○波動拳にはバッファロー・ヘッドバットだ

立ち強パンチで攻撃



○相打ち覚悟で出す 波動拳の出始めを狙おう

バッファローヘッドバッドで接近する



○バッファローヘッドバッドで波動拳を抜けて、ダッシュストレートで接近

対COM戦

飛び込みを待って撃墜する

よく飛び込んでくるので、ダッシュアッパーや立ち中パンチで撃墜しよう。ケンの昇龍拳は着地時のスキが小さいので、相手が昇龍拳を空振りした場合は着地時を狙わずに、落下中をダッシュストレートなどで攻撃する。また竜巻旋風脚は、しゃがみ強パンチを出せば撃墜できる。



○竜巻旋風脚にはしゃがみ強パンチで対処 真上にきたときがチャンス

ダッシュアッパーで撃墜



○相手が飛び込んできたらダッシュアッパー 早めに出すのがポイントだ

昇龍拳の落ち際を狙う



○相手が着地する前に、ダッシュストレートなどですばやく攻撃を加えよう

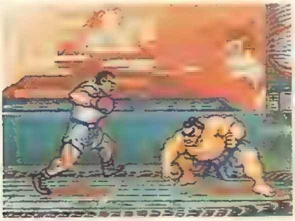
バイソン



VS E.HONDA

バイソン 対 E.本田

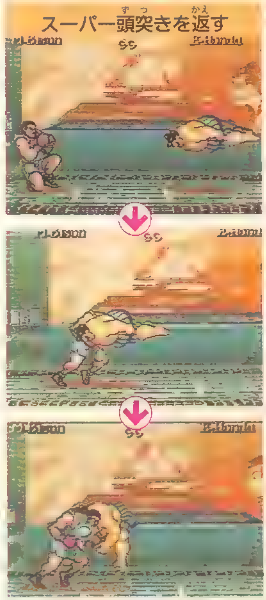
ダッシュストレートは、相手のスーパー頭突きやしゃがみ弱パンチで返されるので、なかなか攻めることができない。相手の出してくる技を確実に返すことに専念しよう。百裂張り手はしゃがみ中パンチで返そう。また、スーパー頭突きを出された場合は、バッファローヘッドバットで返すことができる。



相手が技を空振りしたら、すばやく立ち強パンチで攻撃を加える



相手が百裂張り手で攻めてきたら、慌てずにしゃがみ中パンチで返そう



バッファローヘッドバットは、あまり引きつけずに出すのがポイント

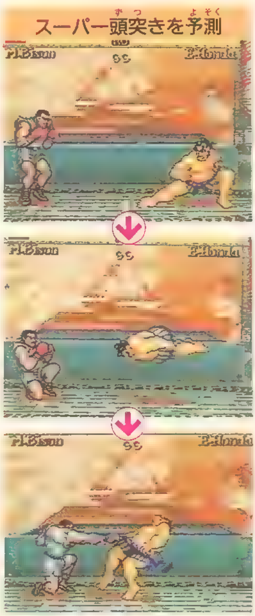
対COM戦

相手の必殺技を予測して攻撃

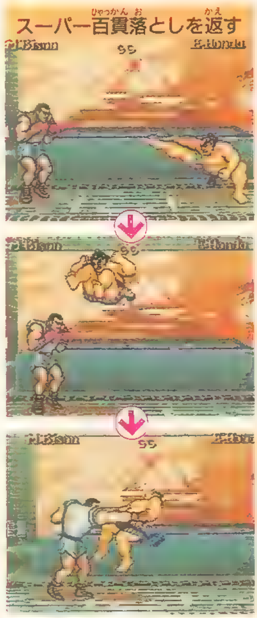
立ち強パンチを使ってけん制しつつ間合いを離して闘う。相手が飛び込んできたら、立ち強パンチで撃墜しよう。相手がしゃがみ強キックを空振りしたあとは、スーパー頭突きがくるので、しゃがみ中パンチかバッファローヘッドバットで返そう。また、スーパー百貫落としに対しては、落下中の相手に立ち強パンチだ。



相手の飛び込みは、早めに立ち強パンチを出して返そう



相手がしゃがみ強キックを空振りしたあとは、スーパー頭突きを出してくる



落下中の相手に立ち強パンチを当てる。バッファローヘッドバットでもOK



VS CHUN-LI

バイソン 対 春麗

百裂キックでダッシュストレートを返されるので攻めにくい。できるだけ、相手を画面端に追い詰めて闘おう。百裂キックを頻繁に出してくる相手に対しては、バッファローヘッドバッドで攻撃を加えよう。相手の起き上がりには、ターンパンチからバッファローヘッドバッドのコンビネーションが有効だ。



○相手を画面端に追い詰めたら、ラッシュ攻撃で一気に攻める

百裂キックを返す



○バッファローヘッドバッドの無敵時間を利用して攻撃する。強で出そう

起き上がりにターンパンチ

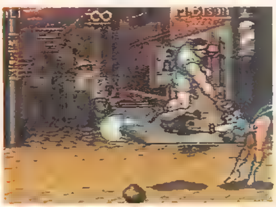


○ターンパンチで間合いを詰めて、すばやくバッファローヘッドバッドだ

対COM戦

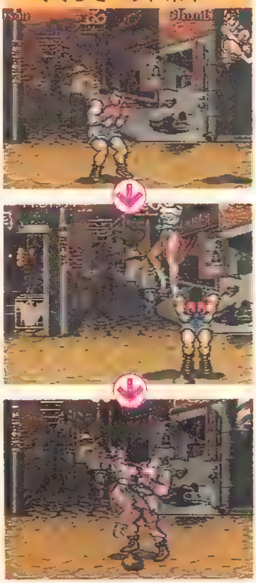
画面端に追いつめて気功拳のスキを狙う

相手はジャンプや三角飛びを頻繁に行うので、下をくぐってヘッドボマーを狙う。相手が気功拳を撃ったら、早めにジャンプ強パンチを出して飛び込めば、相手の立ち強キックを返せる。相手を画面端に追い詰めたら、バックジャンプ後の気功拳を予測して飛び込もう。スピニングバードキックにはしゃがみ強パンチ。



○相手はバックジャンプしたあとに気功拳を出してくる　飛び込め！

くぐってヘッドボマー



○相手が三角飛びをしたら、背後に回り込んですばやくヘッドボマーだ

早めにジャンプ強パンチ



○相手の立ち強キックの出始めに、ジャンプ強パンチを当てるのだ

バイソン



VS BLANKA

バイソン 対 ブランカ

画面端に追い詰めてダッシュストレートやターンパンチを使ってラッシュで攻めるのが理想的。ローリングアタックを防御したら、すばやくダッシュストレートを出そう。また、相手が近い間合いでしゃがみ強キックを空振りしたら、ダッシュストレートで攻撃を加える。相手の起き上がりは、垂直ジャンプ強パンチで攻めよう。



相手を画面端に追い詰めたら、ダッシュストレートを使ってラッシュだ

防御後にダッシュストレート



ローリングアタックを防御したら、すばやく出す

空振りのスキに攻撃



しゃがみ強キックの戻り際に、攻撃を加える

相手の起き上がりに垂直ジャンプ強パンチ



起き上がりと同時にローリングアタックを出されても返すことができる

対COM戦

飛び込みを立ち中パンチで撃墜

頻繁に飛び込んでくるので、立ち中パンチで撃墜しよう。相手にバーチカルローリングを出されたら、相手の落下中にダッシュストレートで攻撃を加える。また、ターンパンチや立ち強パンチをギリギリ当たる間合いで出せば、相手は防御せずにくらってくれることが多い。



飛び込んできたら、立ち中パンチで返す、早めに出すのがポイント

バーチカルローリングのスキにダッシュストレート



バーチカルローリングは2回連続で出してくることが多い　予測して攻撃だ

離れてターンパンチ



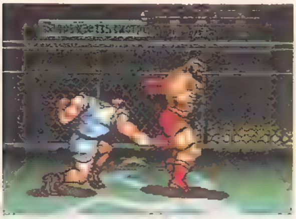
これを繰り返すだけでも勝てる、パンチの先が当たるように出す



VS ZANGIEF

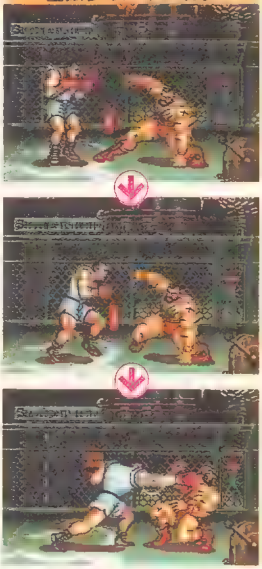
バイソン対ザンギエフ

ダッシュストレートとターンパンチは、ダブルラリアットで返されてしまうので、接近戦がメインとなる。しゃがみ中キックを主軸に闘い、相手がしゃがみ強キックを空振りしたら、すばやく立ち強パンチで攻撃を加えよう。相手が飛び込んできた場合は、バッファローヘッドバッドで撃墜する。



○ダブルラリアットを出してきたら、しゃがみ強キックで攻撃だ

空振りのスキに攻撃



○しゃがみ強キックの戻り際に立ち強パンチを当てる　すばやく出そう

遠い間合いから飛び込む



○この間合いで飛び込めば、相手のしゃがみ強キックを返すことができる

対COM戦

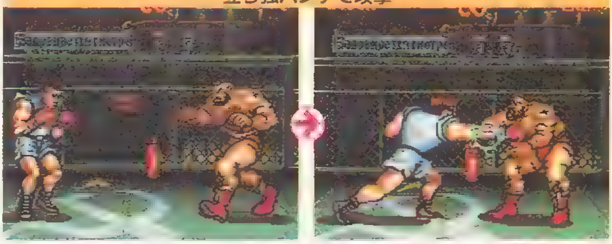
一定の間合いで立ち強パンチを出す

スクリューパイルドライバーが怖いので、できるだけ間合いを離して闘おう。ギリギリ当たる間合いで立ち強パンチを出すと、防御せずにくらってくれることが多い。また、接近された場合は、立ち中パンチを連打すると、相手は勝手に当たりにきてくれる。相手が飛び込んできた場合も立ち中パンチでOKだ。



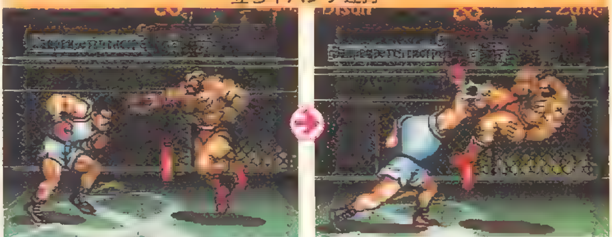
○接近されたら、しゃがみ中パンチでけん制して間合いを離そう

立ち強パンチで攻撃



○この間合いで立ち強パンチを出そう　3発当てて気絶させたら連続技

立ち中パンチ連打



○適当に立ち中パンチを出しているだけで、相手は当たってくれるのだ



VS GUILE

バイソン 対 ガイル

なるべく接近して闘う。接近したら、相手のしゃがみ中キックを返すことができる、しゃがみ中キックをメインに攻めよう。相手に飛び込むときは、ジャンプ強パンチを使えば、こちらの着地時にしゃがみ中キックを出されても返すことができる。相手がソニックブームを追いかけて攻めてきたら、引きつけてバッファローヘッドバッドだ。



⬆ソニックブームの出始めを狙って、ダッシュストレートで攻撃

ダッシュストレートでラッシュ



⬆ラッシュ中に相手がしゃがみ中キックを出したら、しゃがみ中キックだ

早めにジャンプ強パンチ



⬆相手のしゃがみ中キックはこれで返そう

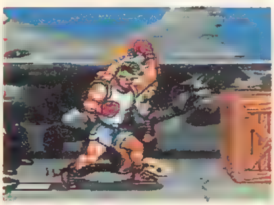
ソニックブームを抜ける



⬆できるだけ引きつけてバッファローヘッドバッド

対COM戦

こちらの飛び込みは、ほとんど返されてしまう。相手が飛び込んでくるのを待って、立ち中パンチやバッファローヘッドバッドで撃墜しよう。相手の起き上がりに対しては、ワンテンポおいてからジャンプ強パンチで飛び込もう。また、比較的近い間合いからのターンパンチも有効だ。



⬆相手が飛び込んできたら、立ち中パンチで撃墜しよう

接近戦に持ち込んでターンパンチ

ワンテンポおいて飛び込む



⬆相手はしゃがみ強キックを空振りするので、ジャンプ強パンチが当たる

近い間合いからターンパンチ



⬆相手は技を出してターンパンチを返そうとするが、こちらの攻撃が当たる



VS DHALSIM

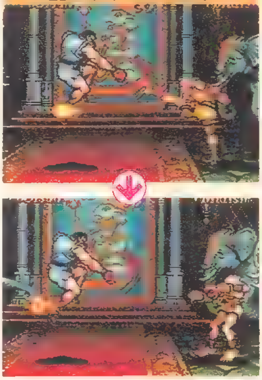
バイソン 対 ダルシム

相手に飛び込むときは、ジャンプ中キックか、ジャンプ強パンチを使う。ジャンプ中キックは相手の立ち中キックを返すことができ、ジャンプ強パンチはしゃがみ中パンチをそれぞれ返すことができる。また、相手がしゃがみ中パンチや立ち中キックを空振りしたら技の戻り際を狙って、すばやくダッシュストレートで攻撃しよう。



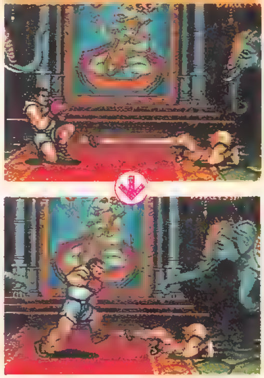
⬆ジャンプ強パンチを使えば、相手のしゃがみ中パンチを返せる

立ち中キックを返す



⬆早めにジャンプ中キックを出せば返せる

空振りにダッシュストレート



⬆戻り際を狙ってダッシュストレートで攻撃だ

接近したらラッシュで攻める



⬆ダッシュストレートからしゃがみ強キックのコンビネーションで攻める

バイソン

対COM戦

技のスキを狙ってすばやく攻撃

ジャンプを繰り返すので、落下中のスキにダッシュストレートで攻撃。また、よく強スライディングを出してくるので、これを防御してダッシュストレートを当てる。さらに、相手がジャンプしたときに接近すると、ドリル頭突きを出してくるので、これを防御したあとにヘッドボマーだ。



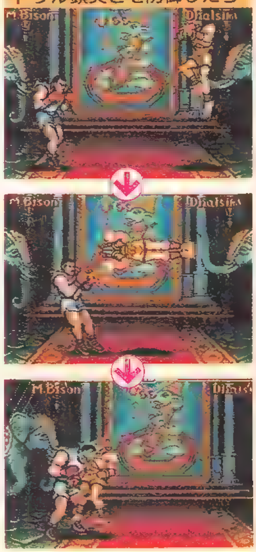
⬆ヨガテレポートを出したら、出現地点を狙ってしゃがみ強キックだ

スライディングを防御したら



⬆スライディングのスキを狙って、すばやくダッシュストレートを出す

ドリル頭突きを防御したら



⬆相手に接近してドリル頭突きを誘う。それを、防御してヘッドボマーだ



VS BISON

バイソン対バイソン

とにかく攻めまくる。立ち強パンチやしゃがみ強パンチを使って、ダッシュストレートの出始めに攻撃を加えよう。相手の起き上がりには、ターンパンチからダッシュストレート、立ち強パンチのコンビネーションが有効だ。また、奇襲として、バッファローヘッドバッドで接近してのヘッドボマーも有効だ。



○ダッシュストレートの出始めのスキを狙って、立ち強パンチだ

ラッシュで攻める



○相手が反撃しようとすると、確実に攻撃が当たるコンビネーション

着地と同時にヘッドボマー



○バッファローヘッドバッドで相手に接近して、ヘッドボマーを狙うのだ

対COM戦

間合いを離して立ち強パンチを出す

ダッシュアッパーをしゃがんでよけて、そのスキに攻撃する。また、間合いを離して立ち強パンチを出すと、ダッシュストレートで突っ込んできて勝手に当たってくれる。また、相手がしゃがんだまま動かなくなったら、バッファローヘッドバッドを出してくるので、空振りさせてダッシュストレートで攻撃しよう。



○相手のダッシュアッパーは、しゃがんでいれば当たらない

立ち強パンチで攻撃



○この間合いで立ち強パンチを出すと、ダッシュストレートを出してくる

空振りにダッシュストレート



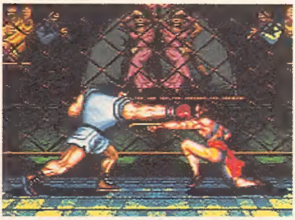
○バッファローヘッドバッドを空振りしたら、ダッシュストレートで攻撃



VS BALROG

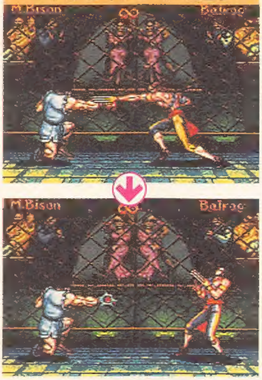
バイソン 対 バルログ

接近戦に持ち込んで、相手の立ち中パンチと立ち強パンチを、立ち強パンチとしゃがみ中パンチで返しながら闘おう。相手のフライングバルセロナアタックは、バックジャンプ中パンチとバッファローヘッドバッドで返すことができる。また、スカイハイクローに対しては、防御してからダッシュストレートを出して対処しよう。



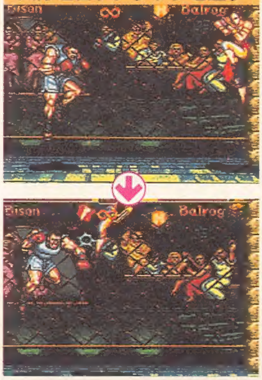
◯立ち強パンチでも相手のしゃがみ強パンチを返すことができる

しゃがみ中パンチで返す



◯相手の立ち中パンチにはしゃがみ中パンチだ

バルセロナアタックを返す



◯相手が壁ジャンプしたら、こちらもジャンプだ

スカイハイクローを防御して攻撃

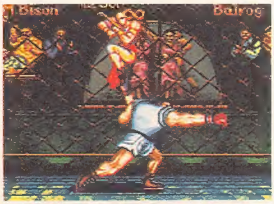


◯防御したら跳ね返っていく相手を狙って、すばやくダッシュストレートだ

対COM戦

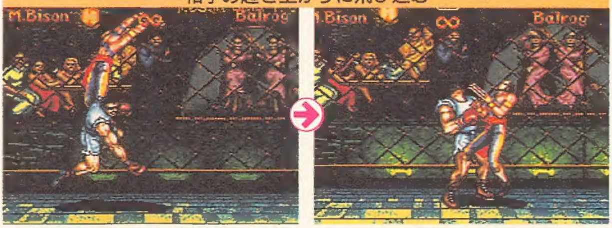
バックスラッシュを誘ってヘッドボマー

ダッシュストレートをメインに攻める。相手を転ばせたら起き上がりにジャンプ強パンチで飛び込んでバックスラッシュを誘い、ヘッドボマーに持っていく。また、こちらがしゃがんいるとスライディングを出してくることが多いので、これを防御してダッシュストレートを当てよう。



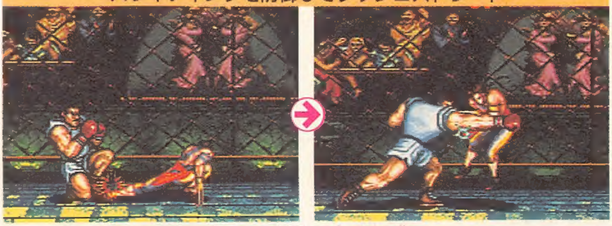
◯近い間合いでダッシュストレートを出すと飛び込みを誘える

相手の起き上がりに飛び込む



◯相手の起き上がりに飛び込むと、バックスラッシュを誘うことができる

スライディングを防御してダッシュストレート



◯ダッシュストレートは、当たると相手が転ぶ弱で出すようにしよう



VS SAGAT

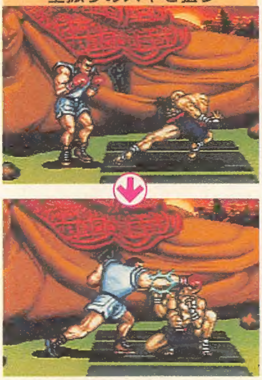
バイソン 対 サガット

接近戦に持ち込んでしゃがみ中パンチやダッシュストレート、立ち強パンチを使って攻める。相手の起き上がりには、バッファローヘッドバッドや、少し離れてしゃがみ中パンチを出せば、タイガーアッパーカットを出されても返すことができる。近い間合いでグランドタイガーショットを撃たれたら、バッファローヘッドバッドで反撃しよう。



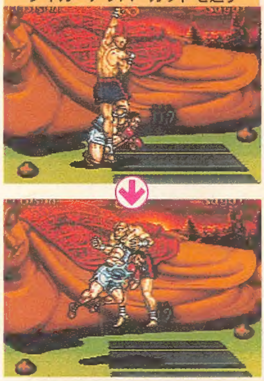
バッファローヘッドバッドで、タイガーショットを抜けつつ攻撃だ

空振りのスキを狙う



しゃがみ強キックのスキに立ち強パンチを当てる

タイガーアッパーカットを返す



バッファローヘッドバッドの方が無敵時間が長い

しゃがみ中パンチが当たったらダッシュストレート



タイガーアッパーカットを返したらダッシュストレートを出してラッシュだ

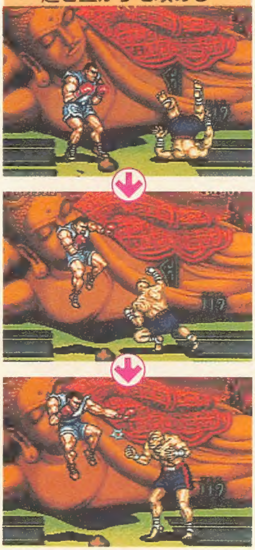
対COM戦　必殺技のスキを狙ってすばやく攻撃

グランドタイガーショットを飛び越えて攻撃を加えよう。相手の起き上がりに対しては、少し間合いを離しての垂直ジャンプ強パンチが有効だ。また、近い間合いでしゃがみ強パンチを出すと、相手はタイガーニークラッシュを出してくるので、着地のスキにヘッドボマーを狙おう。



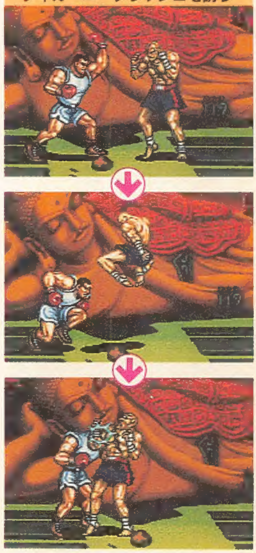
グランドタイガーショットのスキに、ジャンプ強パンチで攻撃する

起き上がりを攻める



垂直ジャンプで相手のタイガーアッパーカットを誘って攻撃を加える

タイガーニークラッシュを誘う



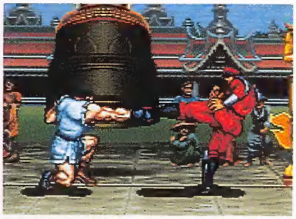
近い間合いでしゃがみ強パンチを出すと、タイガーニークラッシュを出す



VS VEGA

バイソン 対 ベガ

相手を画面端に追い詰めたほうが、勝ちとなる組み合わせだ。ダッシュストレートから立ち強パンチのコンビネーションを主体に、しゃがみ弱パンチで相手の必殺技をけん制しつつ闘おう。ダブルニープレスを防御したら、すばやくヘッドボマーだ。また、サイコクラッシャーアタックは、防御後にすばやく立ち強パンチを出して攻撃を加えよう。



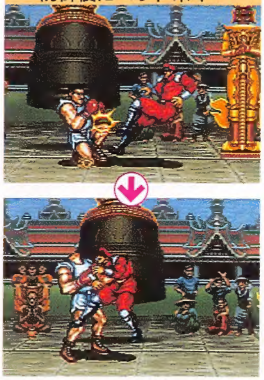
○相手の立ち強キックも、しゃがみ弱パンチで返すことができる

ダッシュストレートで攻める



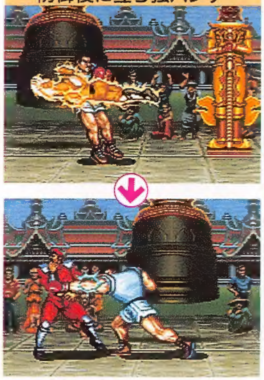
○ダブルニープレスを出してきたら、すばやく立ち強パンチを出して返す

防御後にヘッドボマー



○ダブルニープレスの着地時のスキを狙う

防御後に立ち強パンチ

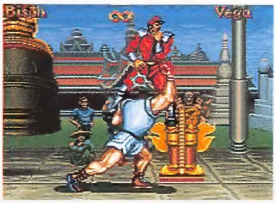


○防御したら振り向きざまに立ち強パンチだ

対COM戦

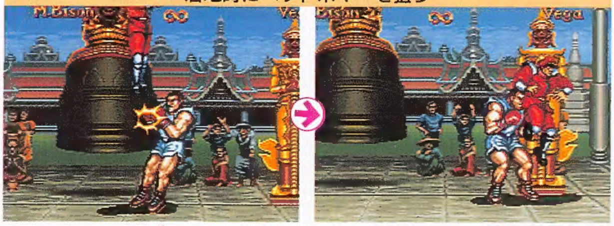
飛び込んでくるのを待って撃墜する

よく飛び込んでくるので、ダッシュアッパーで撃墜しよう。相手のヘッドプレスを防御したら、その着地時に接近してヘッドボマーを狙おう。また相手の起き上がりに、ワンテンポおいてジャンプ強パンチで飛び込むと、サイコクラッシャーアタックの出始めに当てることができる。



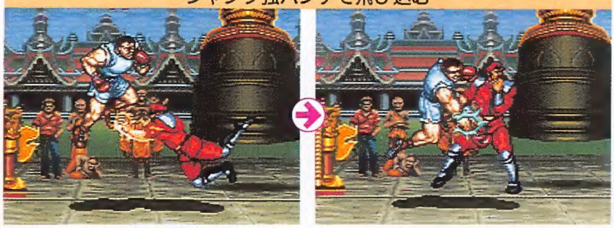
○相手の飛び込みは、早めのダッシュアッパーで返せる

着地時にヘッドボマーを狙う



○ヘッドプレスを防御すると、相手は反対側に落ちていくので着地時に攻撃

ジャンプ強パンチで飛び込む



○サイコクラッシャーアタックを出そうとして、ジャンプ強パンチに当たる

平成６年８月12日発行(隔週金曜日発行)第10巻第15号(通巻205号)



SUPER STREET FIGHTER II The New Challengers

スーパーストリートファイターⅡ
ザ ニューチャレンジャーズ

攻略ガイドブック④

ファミリーコンピュータ Magazine

8月12日号特別付録